全機種&全方位対応! そして『ラブプラス+』特製クリーナークロス3枚付き!

デンゲキニンテンドーDS 10月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年8月20日発行・発売 第10巻 第19号 通巻170号

電撃ゲームス

Vol.12
特別価格 690 YEN



奏でよ、運命の輪舞曲

タクティクスオウガ 運命の輪

皆川裕史ディレクターへのインタビューで迫る"運命の輪"に込められた意図

"Tales With" 加速する『テイルズ オブ』シリーズ!

15周年記念タイトル始動! 新規タイトルと『なりダンX』を独自の視点でチェック!

巻頭インタビュー
カプコン・小野義徳氏が語る『スパIV』の未来

ジオキャッシングで"お宝"探し!
GPSで世界中に隠された"お宝"を探し出せ!

Knockin'on Slayer's Gate!
絶賛配信中の体験版と最新情報から『ロード オブ アルカナ』のシステムに肉薄!

FRONT MISSION EVOLVED DESIGNWORKS HERALD
『フロントミッション エボルヴ』のキャラクターデザイン完成までの道のり

Solatorobo Archives
設定資料とインタビューで濃密な世界観を紐解く連載第5回!

LAST RANKER(ラストランカー)
豪華開発陣5名が勢ぞろい! 今だからこそ語れる本音トーク(?)を一挙公開!

電撃モンハン組合
プロデューサーに聞く『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』の楽しみ方

ファイナルファンタジーXIV
ウルダハ、グリダニアの最新画面に迫る!

ロスト プラネット バウンドレイブン
『ロストプラネット』の世界を描く連載コミック第6回!

特別付録
彼女と一緒にアナタの手元に!
『ラブプラス+』特製クリーナークロス3枚セット


HALO
REACH


あなたは、この悲劇を忘れてはならない。
人類の命運を分けた物語は、ここから始まった。
私たちの母星 — 地球に向け侵攻を続けるコヴナントに対抗すべく、
スパルタン精鋭部隊「ノーブルチーム」は、惑星リーチの戦場で重要任務を遂行する。
忘れてはならない。
あまりにも大きな犠牲を払い、人類の存亡をも左右した惑星リーチの死闘を。
私たちに希望を与えてくれた戦士たちの勇気と誇りを。
この戦いは、私たちの記憶に刻まれる。
2010.9.15 On Sale
CERO D
www.haloreach.jp
BUNGiE
Microsoft game studios
XBOX LIVE
ONLY ON XBOX 360
©2010 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Halo, the Halo logos, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox LIVE, the Xbox logos, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies. Bungie, the Bungie logo, Bungie.net, and the Bungie. net logo are registered trademarks of Bungie LLC LLC, and are used with permission. All rights reserved.
Jump in.



PSP
PlayStation®Portable
対戦で熱くなれ!
俺たちのサバゲー
VS
VERSUS
一人称視点(FPS)を採用!
最大8人対戦が可能!
強力なサバゲーフィールド!
120挺以上のエアガンカタログ!
Battle Royal
本格サバゲーシューティングアクションがパワーアップして再登場!!
リアルによりディープに深化して帰ってきた!!
豪華声優陣!!
小林清志　池田秀一　若本規夫　石塚運昇　大原さやか　丹沢晃之 他
好評発売中!!
CERO
B
12才以上対象
BEST MEDIA
http://oresaba.jp/vs/
監修：
MARUI
Phantom
特別協力：
VILLAGE
ヒレッジワン
サバイバルゲーム専用SNS
サバゲーる。
"PlayStation","PSP" and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.　©2010 BESTMEDIA

電撃ゲームス Vol.12 CONTENTS 1

付録
『ラブプラス+』
特製クリーナークロス





COVER タクティクスオウガ 運命の輪

QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。


PSP
PlayStation Portable
絵札(カード)を総べる者が天下を統べる。
予約特典
オリジナルトレーディングカード
予約受付中！
数に限りがあります。特典の有無については、店頭にてご確認下さい。
話題の戦国カードゲーム、シリーズ最新作！
世渡り上手
トレーディングカードゲームの自由度の高さと、シミュレーションゲームの戦術性が融合！
よりスピーディーに、より奥深く、爽快感溢れるゲームシステムで、高度な駆け引きを堪能！
神の加護
キリシタン
戦闘時、「防御」が増加する
豪華イラストレーターが手掛ける様々なカードを組み合わせて、自分だけのデッキを構築！
※画面はハメコミ合成です。
インフラストラクチャーモード(通信対戦)で全国の猛者たちと知略を競え！
戦国絵札遊戯
不如帰
-HOTOTOGISU-
大乱
9月9日発売予定！
トレーディングカードゲーム＋シミュレーションゲーム
参加イラストレーター ■ KEI / RARE ENGINE / あづみ冬留 / 文倉十 / 五十嵐あぐり / 一徳 / 緒方剛志 / 音楽ナスカ / 風間雷太 / 木村明広 / 桐野霞 / 陸原一樹 / 後藤圭二 / 駒都えーじ / 末弥純 / 菅原健 / 瀬口たかひろ / せんのあき / 曽我部修司 / 高田明美 / 司淳 / 寺田克也 / 戸橋ことみ / 戸部淑 / 成瀬ちさと / 灰原薬 / 原田たけひと / 原友和 / 藤真拓哉 / 正子公也 / 真鍋譲治 / 夢路キリコ / 米田仁士 / 玲衣 / ほか多数(五十音順・敬称略)
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-8533 石川県白山市福留町655番地 http://www.irem.co.jp/
ユーザーサポート TEL:076-277-3803(10:00～21:00/年中無休)
© 2010 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.
"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PSP®(PlayStation®Portable)専用ソフト
戦国絵札遊戯 不如帰 大乱
ゲームデザイン&プロデューサー
松尾悟郎(『Magic: The Gathering』2001年日本選手権優勝 他)
PlayStation®Storeにて
体験版配信！
パッケージ版希望小売価格:¥5,040(税込)
ダウンロード版価格:¥3,800(税込)
ほととぎす 大乱
検索
CERO
C
15才以上対象

CONTENTS 2

GAME INDEX

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.198のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている



「同窓会」から「祭り」へ
格闘ゲームの裾野を広げる挑戦

小野義徳

「格闘ゲームの裾野を広げるために――」
今回のインタビューで幾度となく発せられた小野氏の言葉だ。
『ストⅣ』によるシリーズの復活と、未来への布石。
その軌跡と思いを、プロデューサー本人に聞いてみた。

格闘ゲーム黎明期〜『ストⅢ』の時代 そして『ストⅣ』立ち上げまでの軌跡

――小野さんは1991年稼働の『ストリートファイターⅡ（以下、ストⅡ）』に始まる、対戦格闘ブームのど真ん中の時期にカプコンに入社されていますが、ゲーム制作に初めて関わったのはどんなタイトルでしょうか？

小野義徳氏（以下、敬称略）：1994年にサウンドクリエイターとして入社して、最初にかかわったのは『スーパーマッスルボマー』のアーケード版でした。隣では『ヴァンパイア』を作っていた頃で、夜11時まで制作の仕事をして、そこから朝6時まで『ヴァンパイア』のバグチェックをして、ちょっとだけ寝てまた会社に行く……という生活をしていましたね。「これは天職だ！」と思いながら（笑）。

――そこからはずっとアーケード作品の制作を？

小野：いえ、入社当時のサウンドの丁稚スタッフは、コンシューマとアーケードで分かれていなかったんです。なので、イイ音が出せるアーケードから16ビットのコンシューマまで勉強できましたし、どちらのチームとも交流しながら、いろいろな方と仕事をさせてもらえました。いい時代にいいセクションに入れたと思います。

――アーケードとコンシューマでは、ゲーム作りに対する考え方も違いますよね。

小野：攻め方って言うんですかね。アーケードはお客さんに対してダイレクトに「何枚コインを入れてもらえるか」というリアルタイムの勝負になりますし、コンシューマでは、お客さんに対してももちろんですけど、雑誌などのメディアの方や問屋さんといった方々が間に入るので、また違った目線が必要になる。プレイ時間も数分に対して数十時間と大きく違いますが、どちらの時間も満足してもらわなければならない。そういった違いを実際に見て感じることができました。

――当時と比べると、今はアーケードという場の位置付けも大きく変化している気がします。

小野：当時はゲーマーのための場所だったのが、今はアミューズメントセンターという名称が示すように、より広い層が遊ぶための場所になっていますよね。また、コンシューマもそうですが、ゲームという大きな枠で語られていたものが、アーケード、据え置き機、携帯電話など、明確にグループ分けされ始めたのがここ10年くらいの動きで、お客さんのトレンドというか、お客さんが流れるフローも変わってきている。僕らも提供するものを変えていかないといけないなと思っています。

――そんな現場のなかで『ストリートファイター』シリーズにかかわるわけですが、最初に参加した作品は？

小野：『ストリートファイターZERO』です。そこから『ZERO2』『ZERO3』までサウンドとしてかかわらせてもらいました。とはいえ基板の性能もあって、サウンドでできることはまだ限られていたので、バグチェックもやっていましたね。その後は、一度ストップしていた『ストリートファイターⅢ（以下、ストⅢ）』が動き始め、音楽も大きく方向性を変えようというとき、自分がサウンドのプロデュースをする形になりました。『ストⅢ』に関しては、当時は「格闘ゲームと言えばカプコン」という自負がすごくあったんですね。そういうなかで、うまいプレイヤーをもっと細分化して、あいまいな100人の強いグループではなく、その中の1番から100番までをきちっと羅列できるくらいの研ぎ澄まされたチューニングにしてやろうと考えたのがこの作品です。当時はそこに迷いはありませんでした。

――確かに『ストⅢ 3rd STRIKE』は、いまだに格闘ゲーマーの間ではNo.1だと語る方が多いですよね。

小野：結果的に順番をつけることができましたし、その洗練さは今でも十分通用すると思います。でも、気付いたら101番から後ろの人たちを全員置いてけぼりにしていたんですね。今だからわかりますけど、時期としても格闘ゲームの人口自体がシュリンクし始め、カジュアルな遊びの兆しが見え始めた頃だったんです。ですが、残念ながら僕らはまだそこに目がいかなかったし、ゲーム性の部分で“カプコンらしさ”にこだわった結果でもあった。本当はみんなでワイワイ楽しめるような作品もあって、その対極に『3rd STRIKE』がある、というバランスであればよかったんですけど。そこで研ぎ澄まされたものばかりを作り続けた結果、カプコンは一度格闘ゲームの制作をやめる流れになったと思うんです。

――そこから『ストリートファイターⅣ（以下、ストⅣ）』まで10年かかっているんですよね。

小野：『ストリートファイター』という看板を掲げた新作をやろうという気運だけでなく、そもそも格闘ゲームを作るという流れが、カプコンの中にほぼなかったというのがこの10年間でしたね。

――そういう状況もあって、立ち上げの際は周囲の説得にかなり苦労されたとか……。

小野：自分で言うのもなんですけど、本当に涙ぐましい感じで。最初に言われたのは「なんで今さらそんな古臭いものを…」という意見でした。また『ストⅢ』を作ったクリエイターの人達からも「『3rd STRIKE』でやりきったのにこれ以上何をするんだ」という声が多かったのは確かです。それは「あの極めきった頂点のさらに先に行く」という目線での意見だと思うんですが、僕はその方向性で作るつもりはなくて、もう一度『ストⅡ』の続編を作るんだと。そう説明したら今度は「そんなのもっと古すぎる、今さらスーファミみたいなものを作るのか？」と言われ、とにかく説得に苦労しました。

――新しい『ストリートファイター』を作るのではなく、『ストⅡ』への原点回帰にこだわられた理由は？

小野：理由はファンの声です。一番ダイレクトに感じたのはXboxで発売したダウンロード版『ストⅡ』（Xbox LIVEアーケードで配信）の海外の反応でしたね。普通にパッケージで売るタイトル以上にすごくて、やはりファンは待ち望んでいるんじゃないかと。この人たちに向けて『ストⅡ』の続編を出してあげれば、きちんと遊んでもらえるのでは？　と、確信に変わったんです。

――そういう経緯からすると、海外の格闘ゲームファンを強く意識して作られたんでしょうか？

小野：いえ、僕も日本人なのでわかるんですけど、日本人はそういう表現の仕方をしないだけなんですよ。日本でも分析すればおそらくこうなるだろうとわかってはいたので、海外向けでも日本向けでもなく、あの時代の全世界の『ストⅡ』ファン全員を対象にする感覚で作りました。最初の企画名は『スーパーストリートファイターⅡ X2』だったのですが、まさにその名前のとおりで、『ストⅡ』をやってくれていた人達に向けての「招待状」だったんです。だからそういう人達がカムバックしてくれるように、どんなに古臭いと言われても基本のルールや手触りの感覚はベーシックにいくこと。斬新なシステムや複雑なコンボなどは他の格闘ゲームにやってもらって、うちはクラシックなものをもう一度追求しようということをコンセプトに作っていきましたね。

「『ストⅣ』は どんなに古臭いと言われても あくまでベーシックに、クラシックに、 “『ストⅡ』の新作”を 目指しました」



対戦格闘ゲームへの愛と プレイ人口拡大への取り組み

『ストⅡ』ブームの絶頂期にカプコンに入社した小野氏は、就業後、早朝までのバグチェック作業をも天職だと言ってしまうほどの、対戦格闘ゲーム好きでもある。10年の封印から『ストリートファイター』シリーズを復活させた熱意と、アーケード市場全体、さらにはその先を見渡して動く行動力。すべての源は自らの格闘ゲーム愛にある。

WORKS

主な作品

発売年■主要作品／機種（制作内容）
1994年■スーパーマッスルボマー／AC（サウンド）
1995年■ストリートファイターZEROシリーズ／AC（サウンド）
1997年■ストリートファイターⅢ シリーズ／AC（サウンドプロデュース）
2005年■シャドウ オブ ローマ／PS2（プロデュース）
2006年■新 鬼武者 DAWN OF DREAMS／PS2（プロデュース）
2007年■モンスターハンター フロンティア オンライン／PC（プロデュース）
2008年■ストリートファイターⅣ／AC・PS3・Xbox 360（プロデュース）
2010年■スーパーストリートファイターⅣ／PS3・Xbox 360（プロデュース）

プロフィール
小野義徳

株式会社カプコン 開発統括本部 オンライン開発部長。サウンドクリエイターとして入社し、現在はプロデューサーを務める。

——キャラクターも初代『ストII』キャラ+αというイメージですね。

小野：『ストII'（ダッシュ）』で使えた四天王までの12人は間違いなくマストでした。それプラス、この格闘ゲームの同窓会にどんな人を呼んだほうがいいのかという基準で選んでいきましたね。設定的に『ストZERO』が近かったので家庭用で何人か参戦してもらって、あとはせっかくの同窓会なので『ストII』をやってくれた人だけでなく、それ以降の90年代〜00年代に格闘ゲームをやっていた人たちにも招待状を出してみようと。なので、新キャラの1人であるクリムゾン・ヴァイパーは、かなりSNKさんの作品を意識してメイキングしました。ちなみに去年の「闘劇」という大会で優勝したのは、そのクリムゾン・ヴァイパー使いのチームだったんですが、彼らはもともと『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズでトップだった人たちなんです。個人的には『ストII』勢に勝ってほしかったという気持ちもありつつ、そこに向けてちゃんと『ストIV』を届けられたのがわかったので、招待状を出してよかったと思いましたね。

格闘ゲームへのカムバックと、対戦への恐怖心 2つのハードルの乗り越え方

——実際に『ストIV』が稼働しはじめたときの、周囲の反応はどうでしたか？

小野：やっぱりロケテストが一番ドキドキしましたね。調整が必要な批判ももちろんありましたが、嬉しかったのはネクタイを締めたプレイヤーが非常に多かったことなんです。やっぱり帰ってきてくれたんだなと。ちなみに稼働の際は、「『ストIV』を置く場所がないから、格闘ゲームのどれかを外して入れないといけない」というオペレータさんの声もありました。でも、ちょっと待ってくださいと。これをきっかけに新しい格闘ゲームプレイヤーを呼べるかもしれないから、外さずにUFOキャッチャーを少しだけ動かした隙間でもいいので入れてください、とお願いしたんです。実際にロケテストでそういった新しいプレイヤーたちが集まるのを見てもらえたのもよかった。一方、社内の反応としては、みんなの思い入れが強いシリーズだけに、それぞれが自分だけの『ストリートファイター』像を持っているんです。だからでき上がった作品に対する意見も普通のゲームの数十倍、数百倍出てくる。なかには批判もあり、不安ではあったのですが、ロケテに出してからは「大丈夫！」という安心に変わりました。

——アーケードが出て、次に驚いたのがコンシューマのオンライン対戦でした。いろいろな格闘ゲームでオンライン対戦を体験しましたが、あそこまで遅延を感じさせないのは『ストIV』が始めてだったのではないかと思います。そのへんはかなり苦労されたのでしょうか？

小野：正直、当初はコンシューマ版を発売するかどうか社内でも微妙だったんです。でもロケテストがうまくいって、全世界向けに準備をすることになって。そこで立ちふさがったのがオンライン対戦の壁だったんですね。でも、このゲームを突き詰めていくと、やっぱり核になるのは対戦なんです。そのためにはラグをなんとかしないといけない。でも光の通信速度でもラグを感じないようにするのは技術的に無理なので、ゲームシステム的に“騙す”ようにしましょうと。“騙す”って非常にセンセーショナルな言葉ですが、要するに通信速度とは別の部分で、ラグを感じさせないようにするのがひとつの答えだったんです。そうしてコンシューマの『ストIV』の対戦エンジンができたんですが、今度はアーケード版にこのゲーム性を組み込んでおかないと、コンシューマ版が出た時にアーケードと感覚が違うと言われてしまう、という問題に直面しました。この頃アーケード版は最後のチューニングをしている時期だったんですが、その感覚の違いをなくすため、バトルプランナーの猛反対を受けながらこのエンジンを逆にアーケード版にぶち込んで、マスターアップまでの2カ月くらいで最後の調整をしてリリースしました。そこから改めてPS3とXbox360で発売した結果、アーケードと感覚が一緒だという評価をいただくことができましたね。

——あらかじめコンシューマ向けにカスタマイズされた仕様で、アーケード版を遊んでいたわけですね。

小野：あと、オンラインに関するもうひとつのハードルは、いかに対戦をしてもらうかということでした。他人と対戦やチャットをするのが怖いという人もいますし、ロビーを作って待つ時間が嫌という人も多い。じゃあそれを全部なくして、何も考えずに全世界のプレイヤーが勝手に乱入してくるようにしようと入れたのが“アーケード待ち受け”という機能だったんです。

——アーケードで相手が勝手に乱入してくるのと同じ状態ですよね。あれはおもしろいと思いました。LANを繋いだままプレイすることが多いハードであるPS3やXbox360にもマッチしていましたし。

小野：繋がっているなら自動的に対戦相手を探すくらいの仕様にしようと。ただスタート時に“オンライン機能を使いますか？”みたいなことを大げさに言われると緊張するので、一瞬“このままOKをすると、アーケード待ち受け機能をONにします”という説明は出るものの、基本はスタートボタンを連打していればオンラインに繋がるようにしています。そうやって対戦をどんどんやってもらうことで、このゲーム自体を無限に楽しめますし、対戦することに対してのハードルが下がってくれれば、他の格闘ゲームも含めてプレイしてくれるチャンスが広がるかなと。もう一度格闘ゲームに火をつけてプレイヤーを増やしながら、対戦への恐怖心のハードルを下げるということが、『ストIV』以前の消えかけた火を保ってくれた、他の格闘ゲームへの感謝の表し方でもあると思ったんです。

——そして、続編となる『スーパーストリートファイターIV（以下、スパIV）』も、約1年と短い間隔で発売されました。しかも今度は、家庭用のリリース後にアーケードへの移植が発表されるといった、今までとは逆の流れになっていますが、この経緯の理由は？

小野：まずはリスクの問題ですね。だいぶシュリンクしている日本のビデオゲーム市場に新作を投入するには、それなりの覚悟がいります。また、『ストIV』が受け入れられたとはいえ、『ストII』プレイヤー全員が注目してくれたわけではない。そして知らない人の多くはアーケードではなくて、まだコンシューマの市場に残っているだろうと。『ストII』があれだけブームになったのだから、その残った多くの人を取り込むための行動を起こしたほうが、結果的にアーケードのコミュニティにも繋がるのではないかと思ったんです。やっぱり対戦を繰り返していって最終的に行き着く「本当に強いヤツに会いに行く場所」ってアーケードだと思うので。だからコンシューマ版『スパIV』がうまく広がった際に、自然とその頂点であるアーケード版も作りましょうという流れになりました。確かに今までの流れとは逆ですが、もしか

「僕にとっての『ストリートファイター』シリーズは

解説 1
Re-instatement

格闘ゲームの復権



アーケードとコンシューマの再融合を果たした「同窓会」

『ストリートファイターII』の人気をきっかけに巻き起こった空前の対戦格闘ブームは、90年代〜00年代を経て、収束の傾向にあった。だがその火を再び灯すべく、『ストII』への原点回帰というコンセプトで約10年ぶりに登場したのが『ストIV』だ。そのヒットは、最新作『スパIV』にも繋がり、20年前のブームに沸いた旧世代だけでなく、新たな世代をも巻き込みながら、再び対戦格闘ゲームブームを形成し始めている。

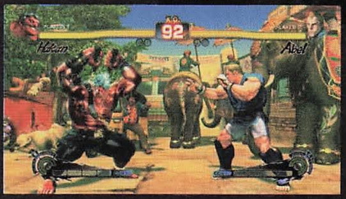
ストリートファイターIV（2008年）



俺より強いやつは出てきたか——その確認のための9年ぶりの復活

『ストII』の新作という位置付けで制作された約9年ぶりのシリーズ作品。グラフィックは3Dだが、ゲーム性は当時と同じく2Dの対戦格闘である。登場キャラは19人(コンシューマ版は25人)。2008年7月 アーケード版稼働、2009年2月 PS3・Xbox 360版発売、2010年3月 iPhone版配信。

スーパーストリートファイターIV（2010年）



俺より強いやつが呼んでいる——その声に応える最新作

『ストIV』にキャラ&ステージを追加し、ゲームバランスの調整を行ったシリーズ最新作。ネットワークを利用した対戦モードも数搭載された。登場キャラは10人追加され、全35人に。2010年4月 PS3・Xbox 360版発売。現在、アーケード版のロケテストを実施中（正式稼働日は未定）。

したらこれからは逆じゃなくなってくる可能性もあると思っています。いきなり頂点のものを作ると、そこから下に広げるのは難しいですが、広がっているものに対して頂点を作るのはカプコンとしても得意なところですから。そういう意味もあり、PS3版やXbox 360版の『スパⅣ』では、まず『ストⅣ』を買った人をがっかりさせないために、キャラの追加や“リプレイチャンネル”などの新しいツールの増加により、『ストリートファイター4.9』くらいの内容にバージョンアップさせることを最優先にしました。同時に価格を大きく下げる（税込4990円）ことで“『ストⅡ』の新作”が出たことを知らなかった人にもう一度届くようにしたかったし、知っていたけど前作の8390円が高いと感じた人にも手に取ってもらえるようにしたかった。本当は1980円で出したいくらいの勢いだったんですけどね(笑)。

——比較的気構えのない裾野の広いところから、突き詰めていく人のグループが固まってきて、その人たちがアーケードを訪れ、いずれは大会を目指す人も出てくると。

小野：今の格闘ゲームの市場は、まだピラミッドの上のほうの人がメインです。でもその人たちもどんどん年をとっていって、いつかはキャンセル技さえも出せないくらいに反応速度が遅くなる日も来るかもしれない。だから今後も格闘ゲームを作り続けたい、遊び続けたいと思うなら、裾野の人たちをたくさん増やしてこのピラミッドを大きくしないといけないんです。そのためには、まだ招待状を出せていないところに招待状を届けたいし、その招待状の1つがニンテンドー3DS版やiPhone版だったりします。さらに『スパⅣ』でできることを超え、もっと大きな祭りを仕掛けようという作品が『STREET FIGHTER X 鉄拳（以下、ストクロ）』ですね。

『ストクロ』という名の祭りが目指す格闘ゲームの未来

——『ストクロ』については、いきなりの発表で驚きました。企画の立ち上げはいつ頃だったんでしょうか？

小野：原田さん（原田勝弘氏／バンダイナムコゲームス『鉄拳』シリーズチーフプロデューサー）とは、ずーっと「何かやりたいね」と話をしていたんです。でも何せ『ストリートファイター』シリーズ自体がしばらく出ていなかったので……。だから具体的には今から1年くらい前ですかね。そのとき思ったのは、そろそろ2年先を考えようと。格闘ゲームの火は戻りはじめたけれど、お互いにシリーズの数字を重ねていくだけでは消えてしまう。もっと振り向いてもらうために、祭りをやってピラミッドを大きくしていかないといけないという話を2人でしたんです。タイミング的にも今だろうと。そしてやるにあたっては、単発で出すのではなく、お互いが作ろうと。お互い歴史があるメーカーだと、共同開発しようとしたときにアイデンティティがぶつかり合うことが多いですが、お互いにキャラを貸し借りして1本ずつ作るなら、スムーズに進むと考えたんです。だからそれぞれ自由に作る形になるでしょうね。バンダイナムコゲームスさんには、『鉄拳』の世界にリュウが現れたらどうなるのかを自由に作っていただきたいし、一方こっちはロジャーに波動拳を撃たせるかもしれない（笑）。

——かつてのSNKさんとのコラボも驚きましたが、あのときはゲーム性として近い部分も多かったです。でも今回は2Dと3Dという、ゲーム性が全く違う2作品なので、どうなるのか楽しみですね。

小野：ただ、原田さんもやっぱり『ストⅡ』を踏まえて『鉄拳』を作った方なので、水と油かと思いきや、実はあまり違和感はないんですよ。『鉄拳』の当たり判定などの考え方も比較的2Dに似ているので、ウチで作るバージョンはそういった2Dライクな部分をブーストアップさせて作ります。ナムコさん側では当然『ストⅣ』を3Dのゲーム性に落とし込む作り方をするはずなので、きっとどちらのプレイヤーがどちらのバージョンを遊んでもあまり違和感はないんじゃないかと思います。その結果、今プレイしてくれている人たちに満足してもらうのはもちろん、お祭りとしてより多くの人が入りやすい玄関の大きさにしておくことを求めていきたいし、実現できたらいいなと考えていますね。

——ちなみに格闘ゲームのプレイ人口を増やしていくための要素としては、目標になるプロゲーマー的な位置づけのプレイヤーも必要になってくると思うんですが、日本ではまだ本格的ではありません。一方、サッカーであれば、趣味で楽しんでいる人もW杯に出るような頂点の選手を意識してプレイしていますが、ゲームにおけるそういった部分は今後どうなっていくでしょうか？

小野：海外は分母の多さもあってそういう流れがありますが、日本はまずチャンスがなかったと思うんです。大会をはじめ、自分が一番だとアピールできる状況が非常に少なかった。だから大きな大会はもちろん、地方でやっている小さな大会もサポートしたいというのがカプコンの考え方ですね。そして活躍できるチャンスをプレイヤーに与えてあげてから、いっぱい生まれた一番の中で「本当の一番は誰だ？」というのを決める場を作ろうと仕掛け始めています。そうなれば注目度も上がるし、やがてみんなの嫉妬と羨望を受けながら讃えられる有名プレイヤーが生まれる。野球もサッカーもそうですけど、スター性のある人のプレイは、素人が見てもおもしろいんです。自分ではできないけど「すごいな」って思うわけですよ。そういった普及のための1つの方法としては、ニンテンドー3DS版などをプレイしてくれる方が、子供達に伝えてくれればいいなと。その波及は必ず起きると思いますし、最終的にはそういった世代から第2のウメハラ君（梅原大吾氏／格闘ゲームの有名プロプレイヤー）が生まれてほしい。構想的には10年20年のスパンですけど、やっぱりこのジャンルを長く続けるためには必要なことだと思います。

——今後も大会はいろいろと予定されていますか？

小野：今は世界各地で大会をやっていますけど、日本でも『スパⅣ』のアーケード版が出た後はどんどん仕掛けていきたいなと思っています。

——最後に抽象的な質問になってしまうんですが、小野さんにとっての『ストリートファイター』とは？

小野：趣味でもあり、仕事でもあり、人生でもあるという感じですね。強くはないんですけど触るのは楽しいし、このタイトルを任されている以上は、自分が趣味として楽しんでいくためにも広げていくのが使命だし、ライフワークでもあります。あと、実は僕のもう1つのライフワークとして『ヴァンパイア』シリーズの復活というのもあるんですよ。いろいろな機会で言っているので、実はもう作っているんじゃないかと思われがちですが、まだまだ火がつくのを待っている状況ですね。なので、要望の声をあげてくれるファンの方や、「20億出すから作ってくれ」と言ってくれるアラブの大金持ちの方をお待ちしています（笑）。

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

趣味であり仕事であり人生です」



解説2 *Re-constitute*

新たな未来のための再構築

新たな世代を呼び、育てるための試みと「祭り」

『ストⅣ』『スパⅣ』の成功により、対戦格闘ゲームというジャンルに再び火が灯された。しかし、小野氏はまだ満足はしていない。この火を絶やさず、さらに大きくしていくために進化させ、再構築し、新たな広がりを試みる。ニンテンドー3DSでのアプローチや、バンダイナムコゲームスとのコラボレーションによる『STREET FIGHTER X 鉄拳』は、そのための新たな一歩だ。果たしてその先には、どのような格闘ゲームの世界、そして新たなコミュニティが待っているのだろうか？

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ 3D Edition



手のひらで、しかも立体視で楽しむ『スパⅣ』の新たな形

E3 2010で、任天堂の新携帯ゲーム機・ニンテンドー3DSのタイトルラインナップのひとつとして突如発表された『スパⅣ』の3D版。他シリーズ作品と変わらず、対戦がメインになる模様。小野氏は3Dというグラフィック面だけでなく、さまざまな通信機能にも魅力を感じているという。

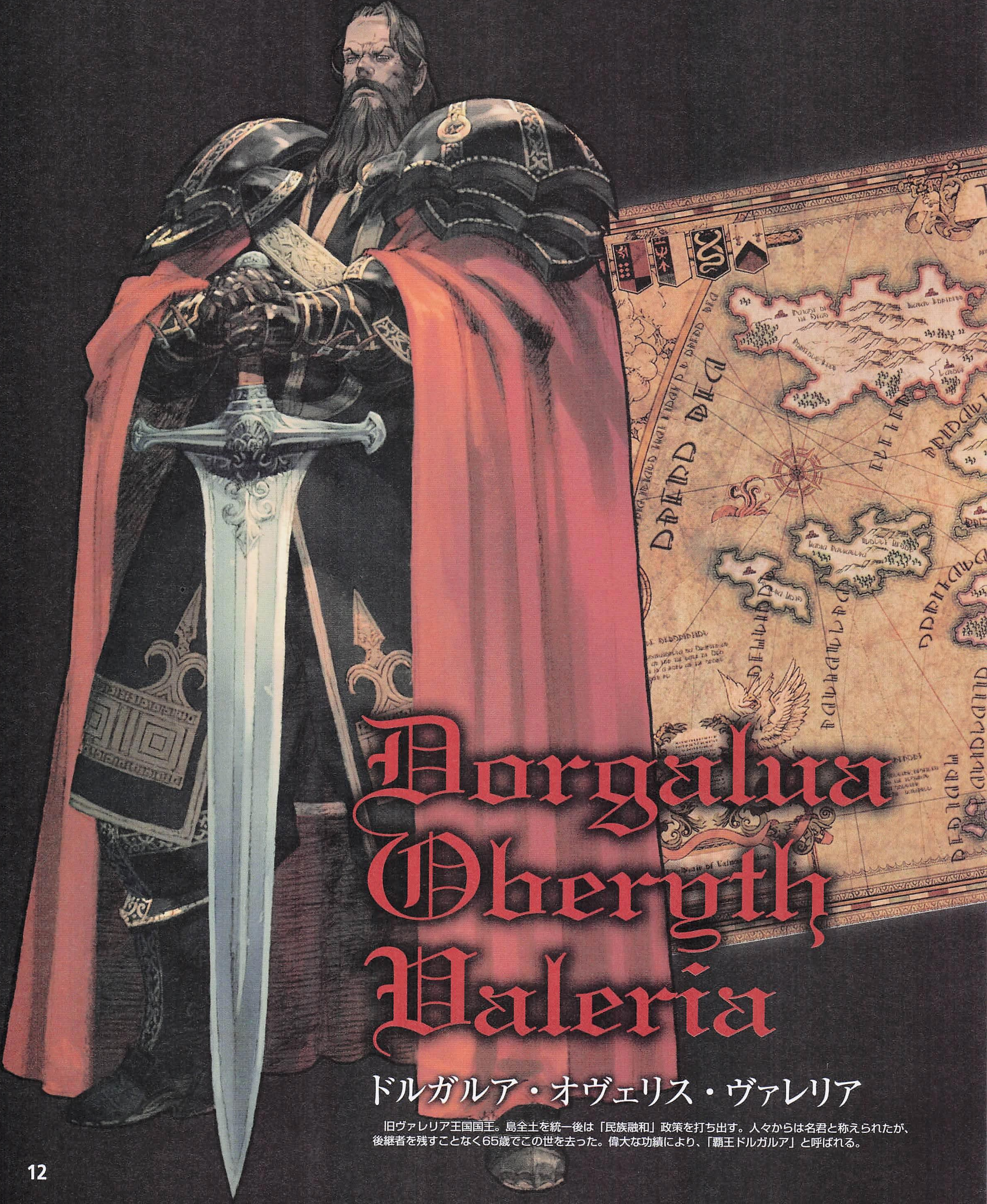
STREET FIGHTER X 鉄拳（ストリートファイター クロス テッケン）



メーカーの枠を飛び越えた対戦格闘の未来への第一歩

7月に米・サンディエゴのコミコンで発表された、2大対戦格闘ゲームのVS作品（PS3・Xbox 360）。両タイトルのキャラクターが2on2のタッグバトルをくり広げる。カプコン版だけでなく、バンダイナムコゲームスでは『鉄拳』のシステムを元にした、『鉄拳 X STREET FIGHTER』も予定。

※画面は開発中のものです。



Dorgalua Oberyth Valeria

ドルガルア・オヴェリス・ヴァレリア

旧ヴァレリア王国国王。島全土を統一後は「民族融和」政策を打ち出す。人々からは名君と称えられたが、後継者を残すことなく65歳でこの世を去った。偉大な功績により、「覇王ドルガルア」と呼ばれる。



かつて、ヴァレリアに覇王あり

オベロ海に浮かぶ、ヴァレリア島。バクラム人、ガルガスタン人、ウォルスタ人の3つの民族が暮らすこの島は、複数の国家の覇権争いによって、常に争乱が絶えなかった。しかし、その歴史はバーニシア反乱軍の指導者ドルガルアの登場によって大きく動く。統一戦争に勝利した彼は、記録された歴史上、初めて島全土を統一し、ヴァレリア王国を建国したのである。王として君臨したドルガルアは「民族融和」を掲げ、国教をフィラーハ教に統一し、宗教の衝突を縮小させていった。また、異なる民族同士の婚姻を推奨し、真の民族融和を図ろうとした。彼の政策は功を奏し、血や領土をめぐる争いがなくなった王国は繁栄の一途をたどったのである。

しかし、名君と呼ばれたドルガルアには世継ぎがなかった。王国の後継者問題は、王の死後、再び民族同士の争いを呼び起こす災いの火種となってしまう。

Bakram Valerian Kingdom

バクラム・ヴァレリア国

&

Holy Lodissian Empire

ローディス教国



Brantyn Morne

1 ブランタ・モウン

Lanselot Tartaros

2 ランスロット・タルタロス

Leundar Balbatos

3 レーウンダ・バルバトス

ドルガルアの死後、フィラーハ教の司教ブランタは王国の支配者階級の大半を占めていたバクラム人を扇動し、王都の独立を宣言。海を越えた大陸のローディス教国と密約を結び、教国から派遣された暗黒騎士団の力を借りてバクラム・ヴァレリア国を建国し、島の北半分を手中に収めた。

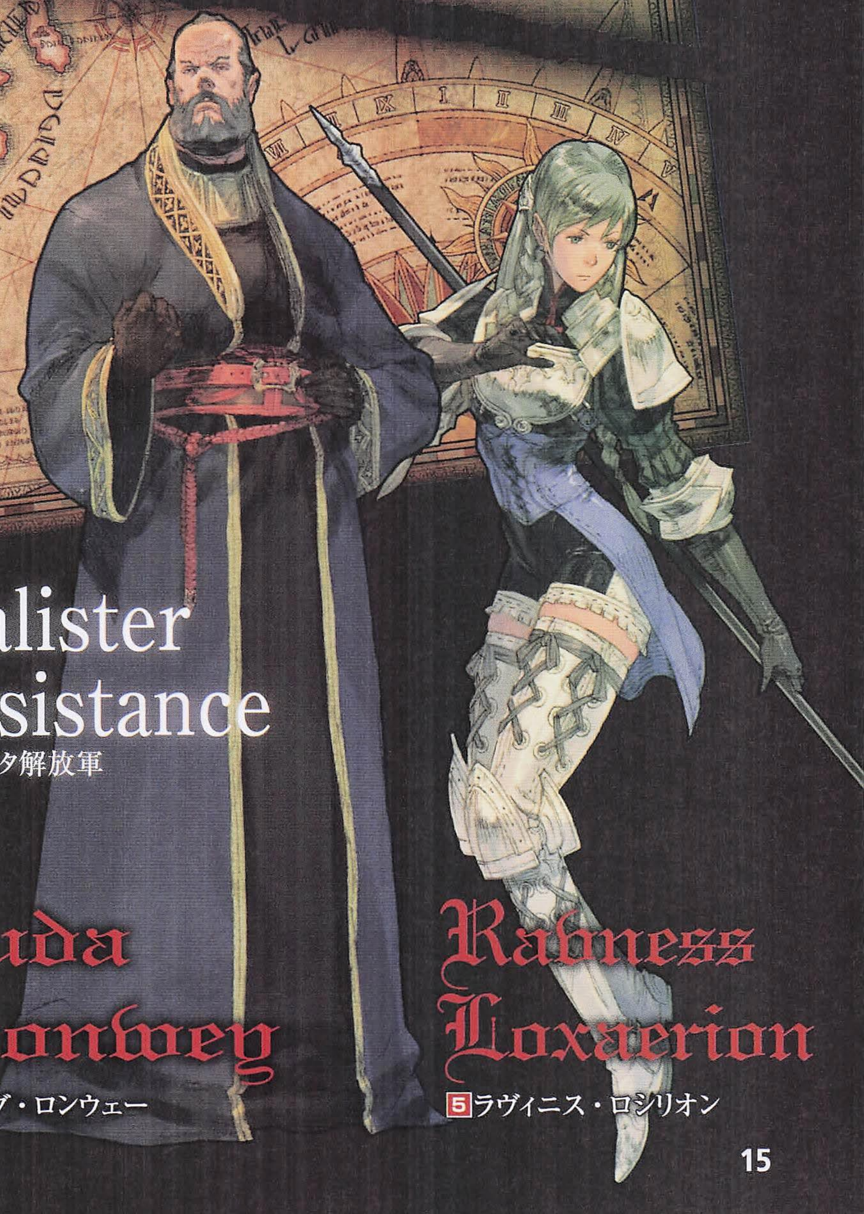
一方、島の人口の7割を占めるガルガスタン陣営も、ガルガスタン王国を建国。さらにガルガスタン陣営の指導者バルバトスは、その領土を確固たるものとするため、島の南側に領土を保持していた少数民族ウォルスタ人を迫害・虐殺する民族浄化政策を実行に移す。国の内外から批判を受けつつも、バルバトスの過激な政策は遂行され、虐殺を逃れたウォルスタ人も狭い自治領へと追いやられることとなった。

Kingdom of Galgastan

ガルガスタン王国

覇王去りて、異なる3つの民族の血が争いを招く—





Walister Resistance
ウォルスタ解放軍

1 ブランタ　フィラーハ教を信奉していたドルガルアの絶大なる信頼を得ていながら、支配者階級を扇動して国家の分裂を引き起こした司教。どのような真意があって、そのような行動に出たのかは不明である。現在はバクラム・ヴァレリア国の摂政にまでのぼりつめた。

2 ランスロット　ヴァレリア島の北方に位置する大国・ローディス教国に所属する「暗黒騎士団ロスローリアン」の総長で、国主サルディアン教皇の片腕的存在と目されている。ブランタからの再三にわたるガルガスタン王国への侵攻命令を頑なに拒んでいるというが、その真意は定かではない。

3 バルバトス　多数民族であるガルガスタン人の指導者。ガルガスタン王国の領地を確保するべく、「民族浄化」という過激な思想のもとにウォルスタ人の排斥に乗り出す。非人道的な行為に対し、国内で巻き起こる反対意見すら武力で制し、支配力を強める冷酷な男。

4 ロンウェー　アルモリカ地方の領主であったウォルスタ人の公爵。島の全人口の1割に満たない少数民族ウォルスタの指導者的存在として、騎士団を率いてガルガスタンの迫害に抵抗を続けてきた。しかし戦いに敗北し、現在は虜囚の身となっている。

5 ラヴィニス　ロンウェー公爵直属の「アルモリカ騎士団」で千人長の1人に名を連ねる有能な女性騎士。男性にも引けをとらない戦いぶりを見せる。冷静沈着な指揮官だが、曲がったことを嫌う頑固な一面もあわせ持つ。

Juda Ronwey
4 ジュダ・ロンウェー

Rabness Loxaerion
5 ラヴィニス・ロシリオン

理想を掲げ、立ち上がる若者達



自治領に追いやられ、迫害され続けるウォルスタ人達。抵抗は表向きには沈静化したものの、虜囚となった指導者・ロンウェー公爵を救い出さんと、少数ながらも「ウォルスタ解放軍」と呼ばれる若者達が決起しようとしていた。港町ゴリアテで暗黒騎士団に襲撃され、父親を拉致されたデニムとカチュアの姉弟もまた、父の行方を追うなかで、解放軍の戦いへと身を投じていく。権力、憎悪、裏切り、野望……デニム達が目にする真実とは——？

5 **デニム**　自治領にある港町ゴリアテに暮らす、神父の息子。突然やってきた暗黒騎士団の総長ランスロットにより、父親のプランシーが連れ去られて以来、姉と2人暮らし。暗黒騎士団の襲撃事件以降、次第にウォルスタ解放軍のゲリラ活動へと参加することとなる。自身の戦いの意味について、思い悩むことも多い。

6 **カチュア**　デニムの姉で、回復魔法を使えるプリースト。幼い頃に母を亡くし、父と弟の3人で暮らしてきた。デニムに対して過剰な愛情を注ぎ、ときに過保護すぎるほどの心配をすることも。解放軍の活動に参加するのも、デニムの身を案じるが故の決断である。

7 **ヴァイス**　デニムの親友。暗黒騎士団の襲撃により、唯一の肉親であった父親を殺され、天涯孤独の身となる。迫害され続けるウォルスタ人の現状に疑問を持ち、それを打破するべく解放軍のゲリラ活動に積極的に参加するようになった。行動力と信念を持った青年。

何を正し、何に忠義を尽くすのか……







本作は、プレイヤーの選択によってシナリオが分岐するマルチシナリオシステムで物語が進行する。イベント中に出現する数多くの選択肢が、プレイヤーを悩ませることになるだろう。返答・決断次第でルートが変わり、エンディングが左右されるのはもちろんのこと、仲間になる人物や敵対する人物も変化することとなる。異なる民族がそれぞれの正義や理想を主張する状況のなかで、あなたは何を是とし、何を非とするのか？　すべては自分で「決断」せねばならない。自由意志によって紡がれていく、苛烈な物語——それこそが『タクティクスオウガ』の大きな魅力の1つでもあるのだ。

己の意思が運命を変えていく



「運命の輪」が指し示す、未来の行方

Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪

15年の歳月を経て「再構築」される名作。これはリメイクではない——そう言い切る開発チームの真意とは？　ディレクターの皆川裕史氏が語り尽くしてくれた90分のなかに、その答えはあった。新システム、新クラスの情報とともに、『タクティクスオウガ 運命の輪』の真実をお届けしよう。

タクティクスオウガ 運命の輪
■2010年11月11日発売予定
■UMD版：¥5,980（税込）、ダウンロード版：¥4,980（税込）
■PSP　■S・RPG　■スクウェア・エニックス　■プレイ人数：未定

運命の輪
Wheel of Fortune

時をさかのぼり、異なる結果を実現する

オウガバトルサーガのシリーズ第1作『伝説のオウガバトル』で登場したタロットカード。そのなかの1枚である「運命の輪」の名を冠したシステムが、本作では新たに導入されている。自由意志や周期性、永続を意味する「運命の輪」が司るのは、時の流れ。プレイヤーは「運命の輪 W.O.R.L.D.」「運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.」という、2つの機能を使うことができる。「もしもあのとき、違う行動をとっていたら」という「if」を実現できることで、ユニットの育成やシナリオ分岐に新たな可能性が加わっている。



運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.
Combat History And Refined Implementation Of Tactics

バトルを巻き戻し、今一度未来を紡ぎ直す

戦術的な要素が強い本作のようなゲームでは、将棋やチェスのように、たった一手のミスが敗北に繋がるといった状況が起こりうる。本作では、バトルでユニットがとった行動が記録され、さらに「C.H.A.R.I.O.T.」を行使することで、任意の場面まで時をさかのぼることが可能だ。「あの場面で無理に攻撃せずに回復していたら、ユニットが死ななかったかもしれない」といった「if」を実際に試してみることもできるため、戦略を試行錯誤する楽しみが増している。



▲「W.O.R.L.D.」がシナリオを巻き戻せるのに対して、「C.H.A.R.I.O.T.」はバトル中の時間を巻き戻す機能。

▼今までの行動が一目瞭然。結果を把握しながら、別の可能性を探り、任意の場所からやり直すことができる。



運命の輪 W.O.R.L.D.
Ways Of Reordering Life's Destiny

マルチシナリオを味わい尽くすために

物語を進めるに従って、大きな決断を幾度となく迫られる本作。タロットカード「運命の輪」を消費することで、育成した自軍を引き継いだまま、任意の過去のシナリオへとジャンプできる。強くなった自軍を率いて選択肢をやり直したり、ユニットの救出などに再挑戦することも可能となった。

▶ロンウェー公爵の騎士レオナールが、デニムにある決断を迫る場面。プレイヤーの決断が運命を変えていく、大事な局面となる。通常は一度しか選べない選択肢だが……。





◀「W.O.R.L.D.」のメニューを開くと、シナリオの樹形図が表示される。ここで任意のポイントを選ぶ形で、時をさかのぼることが可能。選択肢をやり直すことができるのだ。

▶この機能を使う際には、バトルフィールドなどで集められるタロットカードが必要。気軽に使えるかどうかは、カードを入手する難易度に左右されそうだ。



選択肢をやり直せる!

考察 「運命の輪」を使用するリスクは?

一定数のタロットカードを消費する以外に「運命の輪」のデメリットはなく、これを使うか使わないかはプレイヤーのプレイスタイルにゆだねられている。過去作と同様に遊びたい人や、ストイックに遊びたいという人は、このシステムを使わずに挑むことも可能だ。ちなみに本作には「ウォーレンレポート」というシステムが存在し、これはストーリーの補完やチュートリアルの役割を担うとともに、詳細なプレイログの意味合いも持つ。「運命の輪」を使用せずにバトルに勝利すると、その勝利回数もプレイログに記録される。

タロットカードとキャラメイク

本作を象徴するタロットカードはキャラメイクにも登場。ゲームスタート時にいくつもの設問が投げかけられ、その結果が主人公のステータスなどに影響する。ちなみに、「運命の輪」以外のカードも、バトル中に入手することができ、さまざまな効果を得られる模様だ。







「昔のままを再現しつつ、新しい試みを盛り込んでいます」

ディレクター
皆川裕史インタビュー

Tactics Ogre Interviw
Minagawa Hirohumi

15年前のオリジナル版と同じスタッフを招集し、新たに生まれ変わる本作。ディレクターの皆川氏にお話をうかがい、「再構築」というテーマと、「運命の輪」という新たなキーワードについてうかがった。

「再構築」というテーマを選んだ理由

―今回のインタビューでは、本作が目指している「再構築」という部分への意気込みや、新たなキーワードとして登場した「運命の輪」というシステムを中心にお話をお聞きしていきます。まずは、皆川さんがどのような立場で、本作の開発にかかわっているのかを教えてください。

皆川氏（以下、敬称略） 肩書きとしてはディレクターという役職ですが、やっている仕事の内容としては、オリジナル版を作っていた当時とあまり変わっていないかもしれません（笑）。松野さんがゲームデザインをして、吉田がイラストを書いて、僕はそれをゲーム画面化するための、グラフィックのベース作りを担当しています。あとは、社内開発スタッフの編成が主な仕事ですね。

―そもそも今回の「再構築」に関するプロジェクトは、いつ頃に具体化したのでしょうか？

皆川 『ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争』がPSPで発売されたあとぐらいなので、2007年頃ですね。自分は当時、ゲーム開発から離れたセクションに就いていて、「そろそろ、またゲームを作りたいな」と思っていました。そんなときにちょうど、「そろそろ『タクティクスオウガ』はどう？」という話が出たんです。それなら、ぜひオリジナルメンバーを集めてやりたいと、僕のほうから松野さんに声をかけました。それからしばらくは、お互いのスケジュール調整があったため、本格的に開発がスタートしたのはもう少しあとの話ですね。

―ハードについては、最初からPSPという携帯ゲーム機を想定されていたのですか？

皆川 TVの中にある「箱庭のような戦場」というのが、オリジナル版時代からのイメージでした。ですから今回は当初から、両手で戦場をつつみこむようなイメージとして携帯ゲーム機を考えていました。さらに本作はマップが広いので、広範囲を見わたせるPSPが最適だろうと判断したんです。

―単なるリメイクにしなかった理由というのは？

皆川 ファンの方達にとって、最良の形というのはなんだろう？ ということを考えた結果ですね。作り直すのであれば、オリジナルメンバーが集まったほうが喜んでもらえるだろうし、せっかくこのメンバーが集まれたんだから、ただキレイに作り直すだけじゃおもしろくないだろうと。それでディスカッションを重ねて、今の「再構築」という形に落ち着きました。過去の作品を知らない新しい方にも、過去作をやり込んだ往年のファンの方にも、どちらの層にも楽しんでほしいという方向性を考えたんです。

―非常にユーザーの思い入れが強い作品なので、「再構築」のバランス調整は大変だと思うのですが、実際はいかがだったのでしょう。

皆川 そこは、松野さんも僕達も非常に悩みました。どこを変えるべきで、どこは残すべきなのか。ただ単純に追体験するだけでは、オリジナル版をプレイした方にとって新鮮味がありませんから、見た目や雰囲気はあまり変えずに、ゲームデザインを変える設計にしました。「変えないでほしい」という声もあるとは思いますが、個人的には、その真意は〝よかった部分〟を変えないでほしい」だと思うんですよ。自分にも経験がありますが、思い出は美化されるもので、その思い出を壊されるのはイヤじゃないですか。そこで今回の「再構築」では、「美化された思い出を形にする」ことを意識しています。思い出をそのまま再現するだけでは、「美化された思い出」には勝てないと思うんですよ。例えば、仮に2Dのドット絵をそのまま再現しても、「自分の思い出は、こんなにチープなグラフィックじゃなかった」となるんじゃないかと。なので、今回のグラフィックは3Dの技術を使いながら、あえてそれを感じさせずに2Dに見えるようにしているんです。

―ゲーム性についても、そういったスタンスで調整を行っているのでしょうか？

皆川 ストーリーやグラフィックに比べると、ゲームシステムについては、今の時代に適した新たなおもしろさを盛り込むことを優先しています。せっかくオリジナルスタッフが集まっているのに、以前と同じ遊び方をなぞるだけでは、もったいないじゃないですか。当時のゲーム性と当時のグラフィックをそのまま楽しみたいのであれば、オリジナル版をプレイすればいいわけで。我々が目指す「再構築」は、移植や完全版とは違う部分なんです。

―そういった「再構築」に関する部分には、オリジナル版の際にやろうとしてできなかったことも含まれていますか？

皆川 基本的には、今の時代に合わせて考え直して、作り直しています。自分としてはオリジナル版のハード（SFC）でできることはおおよそやりきりました。もちろん、もしスケジュールと容量があれば、際限なくやりたいことが増えていったとは思いますけど（笑）。

―ちなみに、当時の皆川さんがオリジナル版の『タクティクスオウガ』で目指していたものとはなんでしょう。

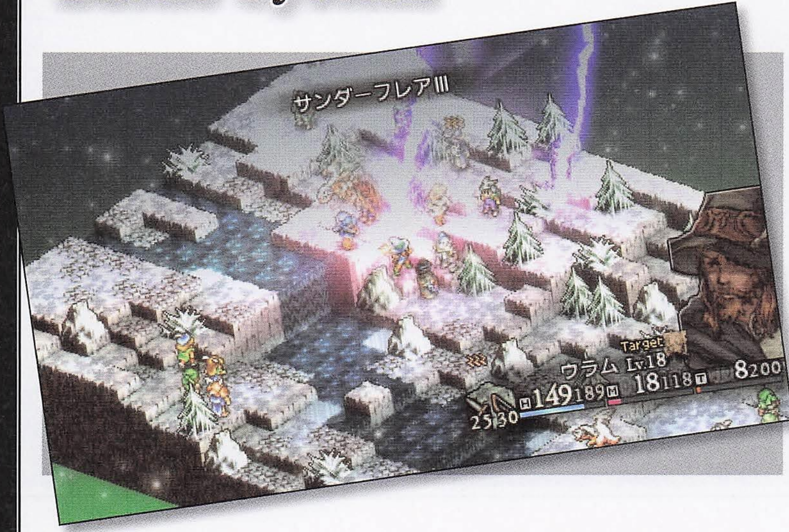
皆川 当時の僕はグラフィッカーでしたので、演出や見せ方

PART2（P21）へ続く

バトルシステム
Battle System

緊張感を体感できる、リアルな戦場を表現

プレイヤーが編成できるのは、主人公・デニムを中心とする自分だけの軍団。シナリオ上で出会うさまざまなキャラクターはもちろんのこと、ときには兵士を雇ったり、捕獲したモンスターを活用したりしながら、数々の戦場を潜り抜けていくこととなる。高低差のあるフィールド、地形の特殊効果、天候など、数多くの要素を計算に入れながら、状況に応じた戦略を考え、立ち回らねばならない。以下では、難しさとおもしろさが同居する本作のバトルシステムのなかでも、特に重要な2つの要素について詳しく解説していこう。



Battle System Point 1
バトルはターン制ではない

本作のバトルは、一般的なSLGでよく見かける「味方ユニットがすべて行動する→敵ユニットがすべて行動する」といったターン制を採用していない。素早さなどをもとに各ユニットの行動順が判定され、「敵→味方→味方→敵……」と、入り乱れて行動順が回ってくるシステムとなっている。例えば重装備のユニットを中心とした強固な守備と強力な攻撃力を誇る編成をしたとしても、敵部隊が身軽なユニットばかりで、手数の多さに圧倒されてあっという間に全滅……などといった事態も起こりうる。行動順の概念が、戦局を左右することになるのだ。

Battle System Point 2
WT（ウェイトタイム）の概念

上で説明した行動順を決定するのが、ユニットの待ち時間を数値化した「WT（ウェイトタイム）」という概念。WTは右記のような要素に左右され、バトル中の行動で変化していく。このWTは敵味方を問わず、いずれかのユニットが行動することで減っていき、数値がゼロになると、そのキャラクターに順番が回ってくる。そして、「移動」や「行動（攻撃やアイテム使用など）」を行うことでWTが増加＝次の行動順を待つという仕組みだ。機動力が高いユニットはWTの増加を低く抑えられるので、行動順が回ってきやすいのが特徴となる。また、攻撃などを行わずに「待機」するとWTの増加を抑えられるので、次の行動順を早めるといった戦術にもつながっていく。

WTを左右する要素

1.クラス

アーチャーやローグといった機動力が高いクラスは行動で増えるWTの基本値が小さく、ウォリアーなどの重装備が可能なクラスはWTが大きくなりやすい。

2.武具の重量

武具にもWTが設定されており、重いものほど数値が大きい。守備力や攻撃力が増すぶん、動きは鈍くなり、行動順がなかなか回ってこないことも。

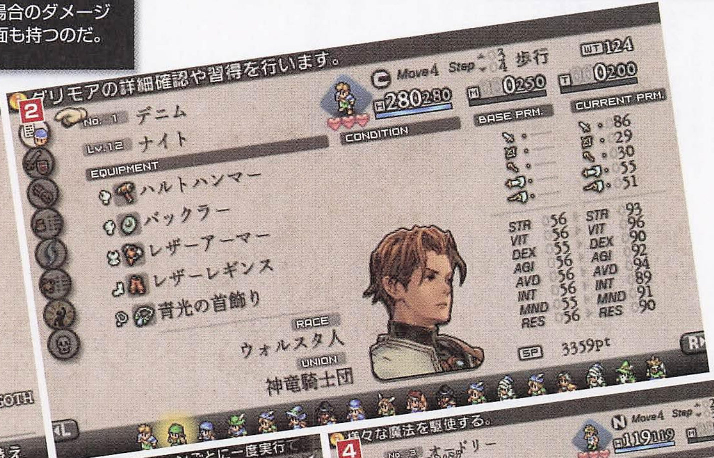
3.ユニットの行動

基本的に「移動」「行動」によって、WTが大きく増加する。前述の2種類に比べて「待機」はWTの増加を抑えられるため、次の行動順が比較的早く回ってくる。

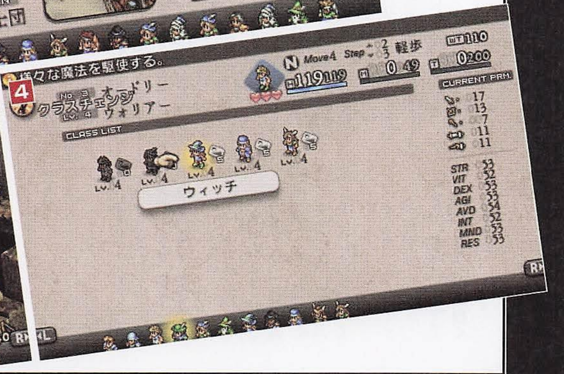
考察 2つの意図が込められている「C.H.A.R.I.O.T.」

本作で導入された、戦術を試行錯誤できる「C.H.A.R.I.O.T.」。ちょっとした操作ミスやケアレスミスをしても挽回できるという意味では、SLGが苦手な人でも気軽に本作を楽しめるという便利なものだが、これによって、オリジナル版の張り詰めたような緊張感が失われるのでは？　と懸念するファンもいることだろう。だが、皆川氏によれば「C.H.A.R.I.O.T.」は、「よりよい戦術を模索するためのツールでもある」とのこと。そもそも「C.H.A.R.I.O.T.」は、確率に左右される不確定要素を変えることはできない仕組みなので、「命中率が低い攻撃が当たるまで、何度も戦局を巻き戻して挑戦しよう」といった使い方は原則的にできない。あくまでも、決められたルールのなかで純粋に戦術を考え、試し、場合によってはやり直すことができるもので、考えようによっては非常にストイックな発想から誕生したシステムといえるだろう。戦術を追求したいコアなプレイヤーにとっては、1マスの移動の差による結果の違いなどを「試す」、状況を変えた場合のダメージの差を「検証する」といった、バトルシミューレータ的な側面も持つのだ。









1 ユニット情報は、ボタン1つで、いつでも簡単に閲覧が可能。各ユニットの下の数値が、現在のWTとなる。
2 武具にもWTが設定されている。各ユニットのステータス画面で数値をチェックしながら、装備を整えよう。
3 バトルフィールドでは、画面下にユニットの行動順が表示されるようになった。オリジナル版では確認画面を呼び出す煩雑さがあったが、今回はすぐに視認できる。
4 WTは、クラスによっても大きな違いが出てくる。

トレーニングで石を投げる育成法は今回は通用しません

PART1（P19）からの続き

の部分ですね。『伝説のオウガバトル』の演出は、いかにケレン味を持たせて派手にできるかを追求していましたが、それに対して『タクティクスオウガ』では、ジオラマ感というか、箱庭の戦場をのぞき見ているような雰囲気を出すことにこだわりました。松野さんからも、バトルとイベントの区別がないシームレスさを出してほしいというオーダーがありましたし。ちなみに、松野さんが書いた当時の企画書は今もちゃんと保管してあるんですけど、そこに書いてある内容がすごい密度なんですよ（笑）。スタッフが一丸となって、いろいろなことを実験しようとしていましたね。

――当時、その熱意の根本にあったものとは、なんだったのでしょうか？

皆川　一番強かったのは、SLGというジャンルのおもしろさを、もっと多くの人に知ってもらいたいという気持ちですね。今でこそ、S・RPGを含むSLGは一般的になってきましたが、15年前は本当にひと握りのコアなゲーマーだけが楽しむようなジャンルでした。もっと一般のユーザーに広めたいという思いが強くあって、チュートリアルやヘルプを非常に細かくしたのもその結果です。なお、今回のPSP版でも基本的なチュートリアルはありますが、当時とは内容を変えて情報を整理して、多すぎないように調整しました。今のプレイヤーなら常識的に知っていることを細かく説明しすぎると、逆に難しそうに感じてしまう部分もあると思うので。ただし、世界設定的なものに関するテキストは増やしていますので、そこはご期待ください。

――情報という点では、バトル時の画面も非常にスッキリしている気がします。

皆川　ハードの進化に伴って、いろいろと数値的な情報を視覚化しています。わかりやすいところではバトルの行動順ですね。昔は技術的にできなかったので、数字で表現するしかありませんでしたが、今回はひと目でわかるようになっています。また、以前はコマンドを選択しないと表示されなかったのに対して、今回は常に画面に表示される形になっています。こういったように、情報量の密度自体は減らさずに、わかりやすく見せたり、手順を簡略化したりして、よりプレイしやすくしています。

――とはいえ、これだけ情報量が多い作品ですと、調整するのも大変だと思うのですが。

皆川　もちろん大変ではありますけど、辛くはないんですよ。僕はわりと、見せびらかし屋なところがあるので（笑）。「ねえねえ、このグラフィック、すごいでしょ！」みたいな部分がモチベーションの基本にあって、その延長線上で仕事をしている部分がありますね。これはある程度、『タクティクスオウガ』の開発チーム全般にいえることで、僕らが「これ、おもしろいでしょ？」って出したものを、ユーザーさんが「これ、おもしろいね！」って共感してくれるのが嬉しいんですよ。ある意味で単純な、子供同士のやりとりみたいな距離感が、ゲーム作りのモチベーションになっていたり、ゲームとしての強みになっているんじゃないかな、と思います。

――「おもしろいゲーム」を追求しようという気持ちが、あの完成度の高さにつながったんですね。

皆川　スケジュールを含めた際の線引きは、いつの時代も難しいですけどね。「早くみんなに遊んでほしい。見せたい」という思いと、「もっとこうしたい。作り込みたい」っていうバランスが、なかなか大変で（笑）。15年前は当時のディレクターの松野さんからよく締切を突っつかれてましたが、今は自分がディレクターとしてスケジュールを管理する身になっているので、なんだか不思議な心境ですね。

――オリジナル版のドット絵の作り込みも、すごかったです。ドットのキャラクターなのに、まるで表情まで見えるような感じで。シリアスで重厚な物語を表現するのに、あの表現はなくてはならないものだったと思います。

皆川　そう言っていただけると嬉しいです。当時はまだまだ駆け出しの頃でしたから、自分ではもっともっと上に行きたいと思って、悔いのないように作っていました。

――小さなドット絵のキャラクターなのに、「ツバを吐く」というレベルの表現までされていて、ビックリしました（笑）。

皆川　適当に1ドットで表現するだけでもよかったのかもしれませんが、作り始めると、どうしても力が入ってしまって（笑）。ドットでのグラフィックは、時間をかけたぶんだけクオリティに反映されやすいので、作り込むのが楽しかったですね。

――そういったグラフィックや演出面について、今作ではどうお考えですか？

皆川　ハードスペックが向上した今は、逆にグラフィックにブレーキをかけるほうが大変だったりします。ドットで2Dにするか、ポリゴンで3Dにするかとか、表現方法の選択肢がありすぎて、やろうと思えばいくらでもできてしまうんですよ。ですが、やりすぎると、当時の味わいを壊しかねません。そこのバランスがすごく難しかったですね。今回、グラフィックは全部ポリゴンなんですが、気持ちとしては「究極のドットゲームを作る！」という意気込みで、あえてドットの味わいを残しています。実は、3Dでありながらドットとして見せるという部分では、技術的に苦心している部分もかなりあるんですよ。今回はバトルのマップを上から見下ろすことができるので、2Dでは見えなかった部分をどうするかとか、視点を変えた際のキャラクターとマップの表示をどうするかとか、悩みながら調整した部分も多々あります。それでも、当時の雰囲気を再現したいなと。優雅に泳いでいるように見えながら、水面下で足をバタバタさせてる鳥のようなこだわりとでもいうような（笑）。

――すごいこだわりですね（笑）。

皆川　思い出は美化されてしまうので、当時のグラフィックをそのまま再現すると、やっぱりチープなんですよ。誰もが口にする「昔のままがいい」っていうのは、思い出がプラスされてのこと。それを踏まえたうえでの「昔のまま」を再現することに、今回はこだわり抜きました。ちなみに、セリフなどのフォント（書体）も新しくなっています。オリジナル版のフォントは、自分が手作業で作ったものなんですが、解像度の問題で流用するには可読性が悪く、無理がありました。当時もできれば小説的な明朝体を使いたかったのですが、ハード的に表現できなかったため、やっと今回好きな書体を使うことができました。個人的にもフォントマニアなので、フォント選びは楽しかったですね（笑）。余談ですが、かなり新しいフォントで、おそらくゲームで使われるのは今回が初めてです。

――フォント1つとっても、そんなエピソードがあるとは……。本当に当時の雰囲気を大事にしているんですね。グラフィック以外の部分でも、ディレクターとして意識した点などはありますか？

皆川　遊びやすさやテンポの部分も、かなり意識しています。魔法のような特殊な技のエフェクトって、演出が長すぎたり、読み込みに時間がかかるとストレスになるじゃないですか。下手をすると、「この魔法はエフェクトが長いから使わない」という人も出てしまうくらいです。携帯ゲーム機は特にテンポが重要となるので、ロード時間はものすごく短くしました。800種類以上のエフェクトがありますが、その8割はメモリに読み込める設計なので、バトル中にロードが入ることはほぼありません。体感的には、ゼロだと思ってもらっていいでしょう。バトルフィールドに入る際の読み込みも数秒レベルで、メディアインストールを使えば、もっと早くなります。これはもう、エフェクト担当のスタッフががんばってくれたおかげですね。

15年前の定石は通用しない

――「昔のまま」のグラフィックにこだわりながらも、公開された情報を見ていると、ゲームシステムはかなり変更されているように感じます。その変更は、戦術にも影響がありますか？

皆川　グラフィックやストーリーと違って、「遊び方」の部分は時代の影響が強いと思っています。だから今の時代に昔のままのゲームデザインを持ってきても、当時と同じおもしろさは感じにくいんじゃないかと。なので、15年前の攻略方法は、ほとんど通じなくなってますよ。例えば、キャラクターを育成する際に便利だった「トレーニング（自軍のユニット同士で戦い、経験値を稼げるモード）」は、今回はなくなっています。

――そうなんですか!? 当時の定石として、トレーニング中、高レベルの自軍ユニットに石を投げて経験値を稼ぐというものがありましたが、そういったやり方も通用しなくなると？

皆川　少なくとも、15年前と同じ形では通用しないでしょうね。ユニットのレベル差を埋めるための経験値稼ぎはどうしても作業的になりがちなので、そういった部分はいろいろと見直しています。もちろん、トレーニングとは違う形で、育成をサポートするための要素は用意していますよ。

――弓などの使い勝手がよかったといったような、バトルのバランスも大きく変わるのでしょうか？

皆川　多くのユーザーが当時感じたであろう攻略方法というのは、基本的には松野さんが狙っていた部分なんですよ。接近しての直接攻撃は反撃されるリスクが高いとか、高低差の概念によって遠距離攻撃のメリットが大きいとか。そういう遊び方を想定して、ゲームデザインを行っていたんです。一方、今回はまた違うアプローチでのゲームデザインを考えているようです。詳細はまだ明かせませんが、自分だけの軍団を長期スパンで鍛えていくといった部分や、より軍団を率いて戦う感覚を味わえるように、クラスごとの特徴を生かしてバトルに挑む楽しさなどがクローズアップされる形になります。特に「軍団を率いる」という部分は、かなり大事にしていますね。『ファイナルファンタジータクティクス』などは出撃ユニット数が少なめで、個々のユニット運用というよりもキャラクター性を重視したRPG寄りのゲームデザインでしたが、『タクティクスオウガ』はSLG比率が高い集団戦となります。仲間は最大12体、敵は最大18体と、合計30体のユニットが入り乱れて戦うことになるので、いかに自分のユニットの性能を生かすかがカギになります。15年前のオリジナル版以上に、役割分担などが重要になってくるわけです。

――高い場所からの弓での攻撃以外にも、敵を石化するペトロクラウドといった、15年前のセオリーだった魔法のバランスも、いろいろと変わってそうですね。

皆川　以前の感覚でプレイすると、極端な話、逆にひどいことになるかもしれませんね（笑）。せっかく新しい遊び方を用意しているのに、「こうすればラクだ」という昔のセオリーがそのまま使えちゃったら、遊びがいがないじゃないですか。例えばクラス1つとっても、以前と役割が変わっている部分があるので、戦術の組み立て方がより深く、幅広くなっています。

――クラスの役割が変わるとは、具体的にはどのような変化になるのでしょうか？

皆川　以前はソルジャーやアマゾネスがすべてのクラスの基本となるポジションでしたが、今回は違います。戦士系の基本としてウォリアーが存在して、魔法使い系の基本にはまた別のクラスが用意されています。ここでは基本という言葉を使いましたが、実際はもうちょっと違う感じで、単純な意味での「基本職と上級職」ではありません。能力的な互換というより、それぞれのクラスに一長一短があり、役

PART3（P23）へ続く

クラス
Class

多彩な職業や種族を使い、戦術を練る楽しみ

本作では、種族や職業などを総称して「クラス」と呼ぶ。プレイヤーは、各ユニットの個性を見極めながら、状況に応じたクラスチェンジを行い、ユニットを育成して、軍団を編成していくこととなる。クラスによって能力は大きく異なり、身に付けられる武具や魔法も変化する。また戦場での役割もガラリと変わってくるため、地形や敵部隊にあわせて、どのようなクラスで編成を行うか、といった戦術を考えることが重要になる。ここでは、新たに公開されたローグのほか、現在明らかになっている基本的なクラスを紹介しよう。今後公開される新クラスの情報や、クラスチェンジの条件も気になるところだ。



新クラス ローグ

素早い動きで敵を翻弄する、『運命の輪』で新登場のクラス。相手からアイテムを盗めるほか、バトルフィールドにトラップを仕掛けることも可能。イラストから察するに、機動力の高さを生かすため、重い武具などは身につけられない印象だ。



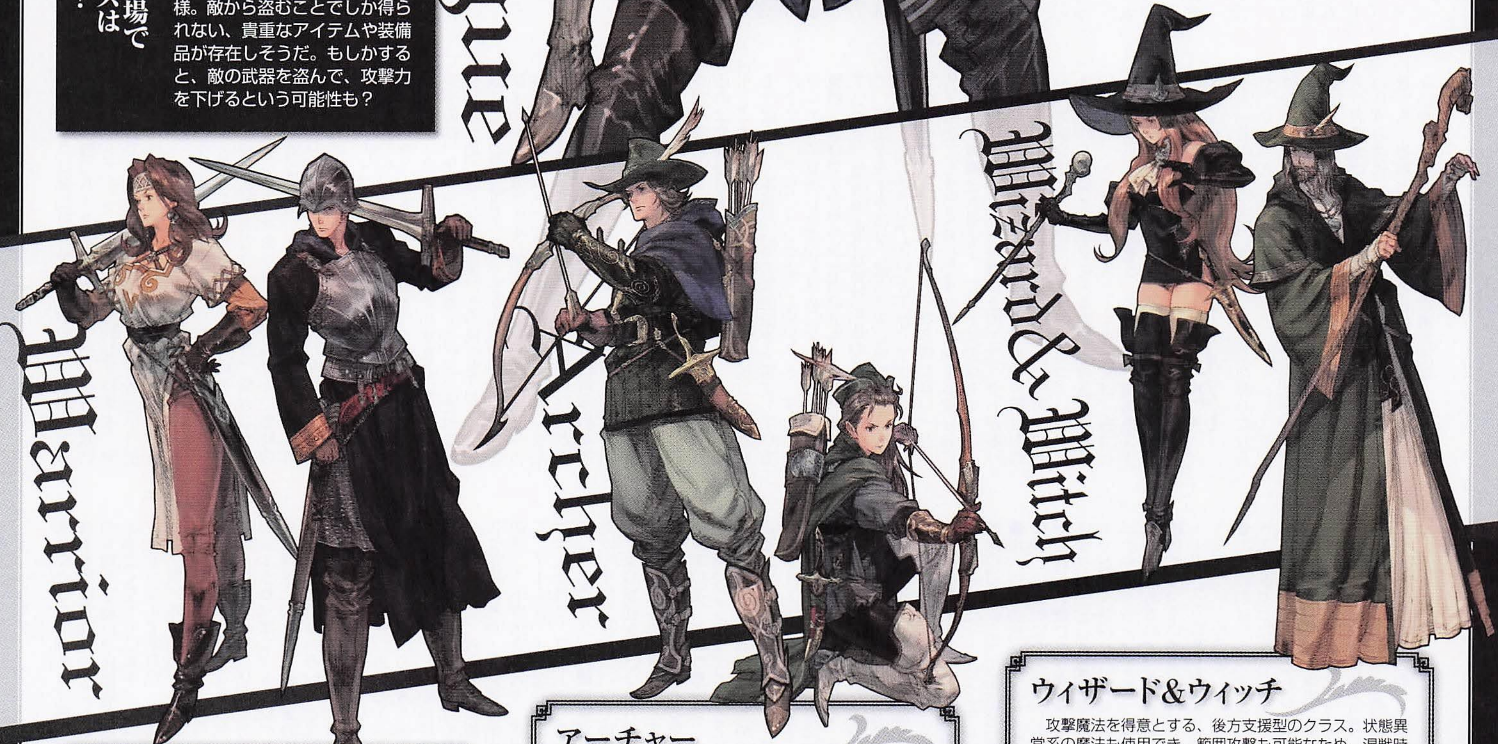
▶「スティール」や各種トラップなどを利用した、ユニークな戦い方ができるようだ。



▲アイテムを盗む「スティール」。オリジナル版には「盗む」というシステムがなかったので、敵が持つレアなアイテムを入手するためには、仲間に勧誘してから装備品を解除するといった、特殊な流れが必要な場合もあった。

考察 新クラスの登場でバトルバランスは大きく変化？

皆川氏のインタビューにもあるように、オリジナル版に比べて本作のバトルシステムには大きく変更が加えられている。15年前に編み出された攻略法は、本作にはほとんど通用しないとのこと。前作を遊んだプレイヤーも、新クラスの活用などで頭を悩ませながら、新たな気持ちで遊べるだろう。特に新クラスのローグが扱える「スティール」は、いろいろな意味で役立つ模様。敵から盗むことでしか得られない、貴重なアイテムや装備品が存在しそうだ。もしかすると、敵の武器を盗んで、攻撃力を下げるという可能性も？



ウォリアー

あらゆる武器に精通した、前衛の要となるクラス。派手さはないが、そのぶん、オールマイティに立ち回ることができる。装備可能な武器・防具の種類が多く、プレイヤーの好みに応じて、さまざまな個性づけが可能。

アーチャー

遠距離から弓やボウガンによる攻撃が可能。機動力が高く、高い位置から敵を狙い撃つほど大きなダメージが期待でき、反撃されにくい。安全な位置から一方的に敵を攻撃できるのは、大きなメリットとなる。

ウィザード&ウィッチ

攻撃魔法を得意とする、後方支援型のクラス。状態異常系の魔法も使用でき、範囲攻撃も可能なため、混戦時には大きな役割を果たす。攻撃面は優秀だが、非常に打たれ弱いため、敵から真っ先に狙われる場面も多い。

PART2（P21）からの続き

割の違いがあるといったバランスを考えています。

——そういったなかで、新クラスとなるローグの役割はどうなるのでしょうか？

皆川 戦場で直接的な戦力となるだけでなく、軍団の強化に影響するクラスです。アイテムを盗める「スティール」による装備強化を担う一面もあります。バトルフィールドに仕掛けられるトラップもユニークで、場合によっては諸刃の剣となってしまうリスクもありつつ、使い方しだいでは絶大な効果を得られるようなバランスになっています。

——となると、かなり気軽にクラスチェンジができると考えていいのでしょうか？

皆川 そうですね。今回は男性／女性という性別によるクラスの制限がなく、かなり自由にユニットを育成できます。特殊な状況下でのバトルを乗り切るために、一時的に特定のクラスを増やして対応するといった遊び方もできるゲームデザインですね。ユニットの育成やカスタマイズの幅広さは、以前と比べて非常に大きくなっています。

——編集部では、モンスターの扱いがどうなるのかが話題になっています。正直、以前はバトル時の使い勝手がよくなくて、オークションを利用して「タコヤキ（能力値をアップするアイテム）」などと交換するような使い方が多かった気が……。

皆川 松野さんいわく、「今回は強いよ！」だそうです（笑）。オリジナル版の際は、人間タイプ2体ぶんの出撃枠が必要というユニットサイズの問題もあって、ちょっと不遇な部分もありましたが、今回は人間タイプと同じユニットサイズになります。人間タイプとは一長一短になりますが、モンスターだけの軍団を作っても大丈夫というぐらいのバランスになる予定です。

——それは嬉しいお話です（笑）。

皆川 僕達もモンスターが好きで、特にオクトパスはお気に入りなんですよね。今回は「タコヤキ」にならないことを願っています（笑）。

「運命の輪」の出発点と狙い

——ここからは、今回判明した「運命の輪」という新システムについてお聞きします。現時点で公開されている「C.H.A.R.I.O.T.」と「W.O.R.L.D.」は、いずれも時間を巻き戻せるような特殊な仕組みになっていますが、これらのシステムはどんなきっかけで生まれたのでしょうか？

皆川 アイデアの発端自体は、遊びやすさを考えてのことで、特に今回の『タクティクスオウガ 運命の輪』のユーザー層を考えたときに、『ファイナルファンタジータクティクス』のファンの方にも遊んでほしいと思ったんです。そう考えたときに、難易度を調整するための何かを用意したいなと。それともう1つ、そもそも『タクティクスオウガ』って、当時から「難しい」という印象を持たれがちだったんです。それは我々も感じていて、より正確にいえば、緊張感がとても強いゲームなんですよね。一手間違えれば敗北してしまうという緊張感を、バトル中にずっと維持しなければいけないゲーム性。これは『タクティクスオウガ』の魅力でもあるんですけど、逆に敷居を高くしている部分でもあり、特に携帯ゲーム機の手軽さとはマッチしにくい部分となります。なのでストレートに、「間違ったときは、気軽に手戻りができればいいな」と。それが「運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.」システムの原点となったんです。

——発端は、初心者の救済用のシステムだったということですね。

皆川 そういう側面もありますが、実際にゲームにしていくなかで、別の意味合いも意識して考えていきました。具体的には、「戦局を巻き戻せる」という部分に、バトルシミュレータ的な要素も盛り込みたいなと。個人的に『タクティクスオウガ』を遊んできて、もっとバトル中に試行錯誤をしてみたいという気持ちが強かったんですよ。SLGって、あれこれと戦略を立てるのが醍醐味じゃないですか。だからそうやって考えた戦略、いわば「さっきはこうしたらよかったんじゃないか？」というプレイヤーの気持ちを、実際に試せる仕組みがあったらおもしろいと思っていたんです。ですから、確率が絡む運の要素を何度もリトライして成功させるための機能ではありません。仮に「命中率25％」の攻撃が当たらなかったからといって、戦局を巻き戻して何度もリトライしても、位置や向きを変えなければその攻撃は絶対に当たりません。

——中断セーブデータを利用して、低確率の攻撃が当たるまでリセットとロードを繰り返すような戦い方はできないわけですね。

皆川 そうですね。専門的な説明は省きますが、あくまでも戦略を立て直すための機能なので、行動を変化させた場合にのみ局面が変わる、という仕組みです。コアユーザーの方には理詰めで解析的な楽しみ方をしてもらえる一方で、初心者プレイヤーの方には「C.H.A.R.I.O.T.」をバンバン使っていただいて、失敗を恐れずに遊んでもらえればと思います。

——リスクはないんですか？

皆川 「運命の輪」の使用には、具体的なリスクやペナルティはありません。これを使うことで、例えば特定のキャラクターが仲間にならなくなるといったデメリットはないので、安心して使ってください。ただし、ゲーム中は使わずに戦闘に勝利した回数がウォーレンレポートに記録されるので、使わずに記録を伸ばしていくといったプレイスタイルもありだと思います。個々のプレイヤーのスタイル次第ですね。

——それは、シナリオ進行に大きくかかわる「W.O.R.L.D.」のシステムについても同じなのでしょうか？

皆川 はい。使用する場合に、特定のアイテムを消費するだけで、デメリットはありません。あくまでも、プレイをサポートする機能というのが出発点ですから。安心して使ってください。

——それを聞いて安心しました。

皆川 松野さんからの発案で、バトル中の手戻りができるのなら、シナリオの手戻りもできるようにしようというのが、「W.O.R.L.D.」の始まりでした。ただ、これも「C.H.A.R.I.O.T.」と同様、単なる初心者救済用ではなく、ゲーム性の部分を加味して作っています。実はシナリオをやり直すという側面だけでなく、長期的なスパンで自分の軍団を鍛え上げていくという、育成の楽しさを追求するための機能でもあるんですよ。

——長期的な育成ということは、「W.O.R.L.D.」で別の時間軸に移動しても、ユニットのレベルや装備などが継承されるということでしょうか？

「運命の輪」は単なる初心者救済策ではないんです

皆川 方向性としては、そういったイメージに近いですね。単純に選択肢をやり直すだけなら、セーブデータを保存しておけば十分です。そうではなくて、自軍ユニットの育成と、複数のシナリオをたどる遊び方が融合したシステムになります。現在は「W.O.R.L.D.」を生かせるように、バトルのバランスを調整しているところです。

——その際、マルチシナリオの部分はどうなるのでしょうか。同じキャラクターでも、選択肢によって仲間になったり、敵に回ったりと、状況が変わってしまいますが？

皆川 詳細はまだお知らせできませんが、基本的にはルートごとの進行となるので、ストーリーの骨子は「W.O.R.L.D.」が導入されても大きく変化しません。ただ、「W.O.R.L.D.」が介在する特別なシナリオを松野さんに用意していただきました。

——そもそも「運命の輪」というシステムは、ゲーム中の設定としてはどのようなものになるのでしょうか。その存在は、ゲーム中の人物達も知っているのでしょうか？

皆川 基本的には、あくまでもサポート用のシステムですが、単なるシステムというわけでもないという感じです。ただ、少なくとも、表立って大筋のシナリオ展開に影響を与えるような、物語中の人物が知っている存在として登場するわけではありません。

——それでは、追加されるシナリオは、どういった部分になるのでしょうか？

皆川 オリジナルのシナリオはすべて再現したうえで、その幅というか、肉付けを増やしているイメージです。具体的には、各勢力の内部事情や民族紛争などに関するエピソードを追加しています。もちろん、主要なキャラクターの会話やバトル時の掛け合いも追加して、キャラクターの魅力を掘り下げることも意識しています。それから、ちょっとおもしろい部分では、オリジナル版の脇役（ボス）の通り名についての補完もしています。

——そういえば、どんな脇役にも名前がついていたうえに、ボス級の敵には「無念の〇〇」といった通り名がありました。

皆川 「無念の〇〇」は、何が無念だったのか。それをイベント中のセリフやウォーレンレポートなどでフォローしています。「なるほど。それは無念だ」と、納得してもらえるようなエピソードを追加していますよ（笑）。

——それは気になりますね（笑）。

皆川 もちろん、ラヴィニスをはじめとした新キャラクター達に関する追加エピソードも多いですし、ストーリー後半にはいろいろと仕掛けがあるんですけど、あまり語るとネタバレになってしまうので。シナリオについては、このあたりで（笑）。

皆川氏から読者へのメッセージ

——それでは最後に、本作に期待する読者にメッセージをお願いします。

皆川 個人的に声を大にして言いたいのは、「SLGは恐くないですよ」ということです。このジャンルは難しそうに見えたりして、何か漠然と「恐い」という印象を持たれがちですが、そう感じないように優しく作っています。優しいといっても、簡単という意味での「易しい」ではないので、遊びごたえはあります。SLGに苦手意識を持っている方も、この機会に、ぜひ手にとってみてほしいですね。ストーリーやキャラクター、グラフィックといった部分はもちろん、RPGとはまた違う、SLGならではの世界の感じ方、おもしろさを体験してもらえると思います。

——続いて、往年のファンの方へのメッセージもお願いします。

皆川 雰囲気は思い出そのままで、新しい体験ができるゲームになってきていますので、楽しみにしていてください。今も松野さんがバトル部分のデータ作成に奮闘しています。まだ全部のゲーム要素を明らかにしているわけではないので、伝え方が難しいのですが、酒造りに例えるなら杜氏にあたる、松野さん独自の「味」を楽しんでいただけると思います。誰もが旨いと思う物を作ることは難しいですが、僕らが旨いと思うもの、ほかでは味わえない世界を目指して最後の追い込み中です。

——今回の『タクティクスオウガ』も、確実におもしろいゲームになっていると？

皆川 はい。僕らが再度集まった意味のあるゲームになってきました。今は最後のバランスを詰めている段階ですが、SLGは数値を少しいじるだけでもバランスが大きく変わります。「あのユニットの数値は、こう変えても、おもしろかったかな」「でも、そうなると、あの部分はこう変えないと……」なんて話題で一晩中語り明かせるほど、完璧や正解がない世界ではあるんですが、それだけ熟考して作っています。僕達も発売までもうひとがんばりしますので、楽しみにお待ちください。





Next Tales of（仮）

■PS3 ■RPG ■バンダイナムコゲームス
■発売日未定 ■価格未定

『テイルズ オブ』シリーズ15周年記念作品が、PS3で発売されることに決定！ 美しいイメージビジュアルから、新たな『テイルズ オブ』のカタチが見てとれるだろう。

TALES WITH

加速する『テイルズ オブ』シリーズ！

この夏発表された新作3本＋『なりきりダンジョンX』を徹底特集！

やっぱり『テイルズ オブ』ってコトですよ！

去る8月2日に行われた『テイルズ オブ』シリーズの発表会にて、15周年記念作品『Next Tales of（仮）』、PS3版『テイルズ オブ グレイセス エフ(以下TOG−f)』、そして人気キャラが大集結する『テイルズ オブ ワールド レディアント マイソロジー3（以下TOW3）』の3タイトルが発表されました！ 同じシリーズ作ながら、それぞれに突出した個性があり期待も3倍!! そして、今年度のシリーズのテーマは「Tales With」。プレイヤーと共に楽しんでいく、という意味が込められているそうです。まだイメージビジュアルしか公開されていない『Next Tales of （仮）』については、以前PS3で発売された『テイルズ オブ ヴェスペリア』のようなアニメタッチとも『TOG−f』のような、なめらかなポリゴンとも違う表現にチャレンジしているとのこと。上に並ぶイメージビジュアルが、もしそのままゲーム画面として再現されたら…と想像すると、思わずワクワク。幻想的

Tales of Graces f
テイルズ オブ グレイセス エフ

“守る”とは何かをさまざまな角度から描いた『TOG』が、数々の新要素を搭載してPS3で登場！ タイトルにある『TOG−f』の「f」は“フューチャー”を表しており、本作ではクリア後の新たな物語が「未来への系譜編」として描かれている。

■PS3 ■守る強さを知るRPG ■バンダイナムコゲームス
■2010年冬発売予定 ■価格未定

STAFF COMMENT
馬場英雄氏

『TOG』ならびに『TOG−f』のプロデューサーも務める馬場氏から、「未来への系譜編」を制作した経緯とそこへ込めた想いをうかがいました。

「主人公達の幼少期、そして青年期を描いた『テイルズ オブ グレイセス』ですが、さらに主人公達の未来への系譜を描くことにより、キャラクター達のさまざまな時の流れや彼らの成長、主人公達を取り巻く環境などを表現したいと考えて、取り組みを始めたのがPS3版『テイルズ オブ グレイセス エフ』です。

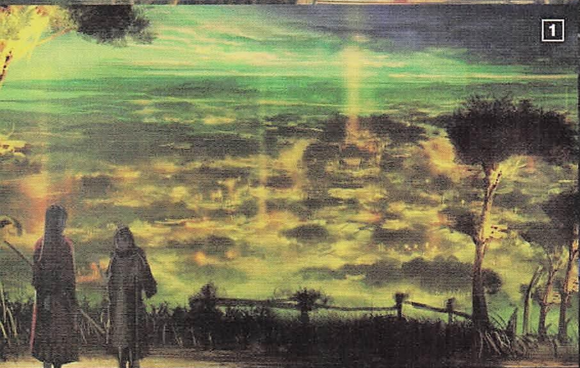
このなかで、本編後のキャラクター達の日常の生活感を表現する一つの手段として衣装を変えております。ですので、新規イラストにあるように、本編後の物語ではソフィは普通の日常を送る普通の女の子として表現したかったんです」



3


4



1



2

STAFF COMMENT

馬場英雄氏

まだまだ秘密のヴェールに包まれている『Next Tales of（仮）』。いったいどんな作品になるのか？ そのヒントをプロデューサーの馬場氏に直撃してみました。早く続報が知りたくなること必至！

「15周年記念タイトルとして、また15年間の軌跡のなかで培ってきました技術やアイデアの集大成として、最高の『テイルズ オブ』を表現すべく、鋭意制作中です。デザイン面や世界観のコンセプトとしましても、今までの『テイルズ オブ』らしさのなかに、光と影の演出をより強調していけたらと考えております。

空間の中の建物や植物、さらにはキャラクターといった、そこに「ある」「いる」といった存在感を増した表現をしていきたいです。是非、15周年記念タイトルにご期待ください」

かつどこか近代的な文明を感じさせるイラストの数々は、かつてない新たな『テイルズ オブ』の世界を予感させます。また、1や2に描かれている人物は村人なのか、はたまた…!? そもそも、キャラデザインを誰が手掛けるのかも興味シンシン！ 新作への疑問が膨らむと同時に期待が高まりまくりです!! なお、これらページ上側のイメージビジュアルは、シリーズ作の精霊や『テイルズ オブ ジ アビス』の六神将をデザインした奥村大悟氏によるものです。

ソフィかわいすぎ自重!! ファン感涙の新要素がいっぱいの『TOG－f』!!

『TOG』がユーザーからの要望も多かった、PS3で発売決定です！ "プレイヤーと共に楽しんでいく"というテーマ、「Tales With」の精神がまさに生かされていますね！ 『テイルズ オブ ヴェスペリア』専用機になっていた私のPS3が、再び動き出す時がやってまいりました。なんたる嬉しさ!! っていうか、そんな嬉しさよりも、もっともっと嬉しい新要素が『TOG－f』には山盛りなんです。

まず、ゲームクリア後の主人公・アスベル達の軌跡をプレイできる、「未来への系譜編」(3) の追加！ ボリュームはアフレコ台本3冊分（ちなみに本編は4冊）というから、かなりのものですよね。ソフィの新しい衣装は「未来への系譜編」のものですが、ファンサービスが得意なバンナムさんだけに、きっと他の仲間達にも新衣装が用意されているハズ!? なお、「未来への系譜編」はアスベル達の住むエフィネア全土を震撼させた、原素（エレス）喪失事件から半年後が舞台となっています。ラント領主として多忙な日々を送るアスベル。そんなある日、彼の元に幼馴染でウィンドル王国の王であるリチャードから一通の書状が届きます。その内容とは、魔物の被害が各地で再び勢いを増しており、討伐するための力を貸してほしい、というもの。かくいうリチャードは日々魔物討伐のため先陣を切って戦っています。この一件をきっかけに、かつての仲間達が再び一堂に会することになるのです。ワクワク!!

さらに新要素としては、ビジュアルがHDクオリティになってより美しく（4）！ また、全キャラクターに術技、秘奥義を追加（5）!! さらにさらに、発表会でチラッと映し出されたステータス画面には、本来パーティメンバーにいるはずのない状況なのに、○○○○○の姿が…！ あわわ、これはいったいどういうことでしょう!? それに、どうやらまだまだ明らかにされていないヒミツが隠されていそうです。未プレイの人は言うまでもなく、一度プレイした人も楽しめる内容なのは間違いありません！ 今から発売日が待ち遠しいですね。それにしても、新衣装のソフィはホントにカワユスなぁ～♥

（れいちん）



5

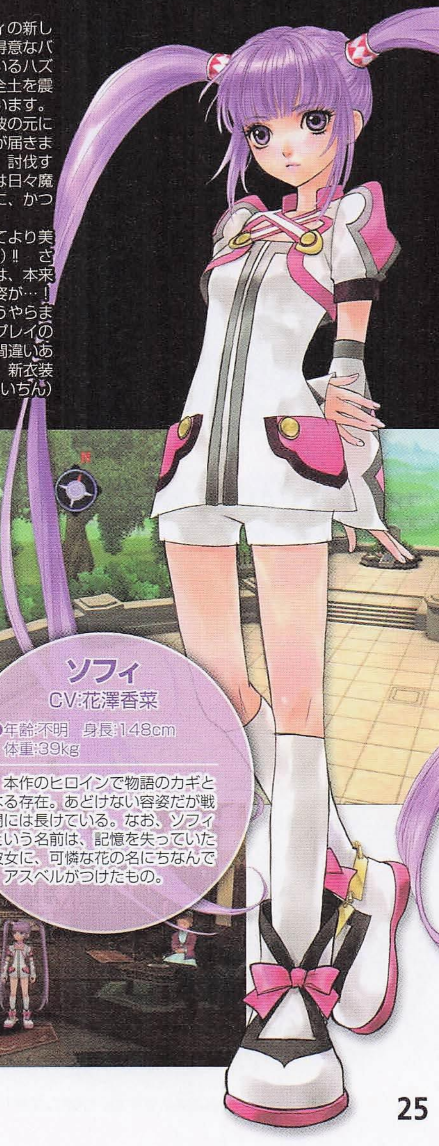












ソフィ

CV:花澤香菜

●年齢:不明　身長:148cm
体重:39kg

本作のヒロインで物語のカギとなる存在。あどけない容姿だが戦闘には長けている。なお、ソフィという名前は、記憶を失っていた彼女に、可憐な花の名にちなんでアスベルがつけたもの。

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3

TALES OF THE WORLD RADIANT MYTHOLOGY 3

自分だけのプレイヤーを作って、『テイルズ オブ』シリーズの人気者達と冒険ができる、『TOW』シリーズの第3弾！　ギルドからさまざまな依頼を受けてダンジョン探索に出向いたりと、おなじみのやりこみ要素も盛りだくさん!!

■PSP　■君のためのRPG　■バンダイナムコゲームス
■今冬発売予定　■価格未定





歴代シリーズキャラが80人以上も登場するって、マジですかっっ!?

自分の分身が、作品の垣根を飛び越えて大集結したシリーズキャラ達と共に物語を進めていく、なんともファンの夢が具現化したような内容の『TOW』シリーズ。その3作目となる『TOW3』は、これまで制作を手掛けてきたアルファ・システムに加え、ナムコ・テイルズスタジオも全面協力！　モデルデータや楽曲制作、さらにはシナリオを両社のチームが協力して作り上げたとのこと。ということは、これまで以上にあらゆる面がパワーアップしているっていうことですよね？　前作でも十分ウハウハと楽しんでいた私が、今作をプレイしたらどうなっちゃうのか、今から楽しみのような怖いような（笑）。あと、『TOW』シリーズといえばダンジョン探索に夢中になっちゃうわけですが、今作はこれまでの『テイルズ オブ』シリーズのダンジョンをモチーフにした、見下ろし型のダンジョンとなり（1）、さらにギミック類の導入なども行われているとか…！

と、忘れちゃいけないのが自分の分身を作るキャラメイク。より細かく設定できたほうが嬉しいに決まっています。そんな要望に応えて、髪型、目、口、ボイスのパターンが増え、さらに身長も調節可能になりまんた（2）！　ちっちゃかわいい女性キャラを早く作りたいな。髪の毛の色はピンクにできるかなー。できたらいいなー。ニヤニヤ。…あ、しばし妄想の世界に入ってしまいまんた。そうそう、『TOW3』の舞台となるのは「世界樹」と、その「世界樹が生み出したとされる星晶（ホスチア）」というエネルギー鉱物で発展を続ける世界・ルミナシアです。そこには、星晶の力で産業が発展している国と、それらの国から植民地化を強要されたり、恵みを奪われる国がありました。ヒロインのカノンノは、空を駆けるバンエルティア号を拠点とするギルド・アドリビトムのメンバーで、彼女たちは恵みを奪われる人々を助けるために活動しています。そんなある日、カノンノの前に空から主人公（プレイヤー）が舞い降りてくるのです。記憶もなく行くあてもない主人公は、アドリビトムのメンバーとなって働くことに…。そして、ギルドや冒険に出た先々で、たくさんの『テイルズ オブ』キャラと出会うというわけです！

さて、そこで気になるのが登場キャラクター。前作までに登場した人物はすべて参加。それに加えて『テイルズ オブ デスティニー』のチェルシーや『テイルズ オブ レジェンディア』のノーマなど、なんと30人以上ものキャラクターが新たに勢揃いするのです(;ﾟ ∀ﾟ)=3　合計すると80人以上、そのなかで操作できるキャラクターは70人以上って…、もうある意味天文学的数字!!　今回は現時点で登場することが判明している53人をズラーッと掲載してみまんた（3）。これだけでもかなりの数だというのに、まだあと約30人いるとは…脱帽です。さらに驚くべきことに、各キャラが秘奥義を放つときに挿入されるカットインのイラストも、プロダクションI.Gによる新規描き下ろしというのだから、もうどんだけーっ（←微妙に古い）って感じ。プレイする側にとっては、めちゃくちゃ嬉しいことだけど、プロダクションI.Gのスタッフさんが腱鞘炎にならなかったかと、余計な心配をしてしまいます（笑）。もちろん、オープニングアニメやゲーム中のアニメーションムービーもプロダクションI.Gによるものなので、クオリティの高さは折り紙つきでしょう！　ああ、早く見てみたいな♪　テーマソングを誰が歌うのかも気になりますね！

最後にゲーム以外の部分でのお楽しみとして、前作で大好評だった連動サイトが『TOW3』でも登場！　マイキャラクターをアップロードできるなど「ユーザー間のコミュニケーション」をテーマに、さらにパワーアップしちゃうらしいので、乞うご期待ですよ～！

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）

TALES OF PHANTASIA X

ついに発売された『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（以下なりダンX）』！　"なりきり士"となった双子の主人公・ディオ&メルがどんな冒険を繰り広げるのか、気になるポイントにツッコミを入れつつ序盤の物語を徹底追跡!!

■PSP　■真実と向き合うRPG　■バンダイナムコゲームス
■発売中（8月5日発売）　■¥5,480（税込）

STAFF COMMENT
大舘隆司氏

プロデューサーを務めた大舘氏に、『なりダンX』の注目すべきポイントや、オススメコスチュームに関して聞いてみました！

「10年前、皆さんに好評だった作品なので、戦闘システムやコスチューム1つにもこだわって作りました。コスチュームごとに戦闘中の術技が変わるので、自分なりのマスターを目指してくださいね。全部マスターするのは途方もない時間がかかりますけど（笑）。

自分のオススメコスチュームは、黄金剣士です。基本の職業なんですけど、技の「乱虎・光破襲」を使用すると敵を起こせるので、そのままコンボを繋げるのが爽快なんですよね」

大舘氏の言葉に挑戦するべく、全コスチュームをマスターしてみてはいかが（笑）？











3

カノンノ・グラスバレー

CV:平野綾

●年齢:15歳　身長:158cm
体重:44kg

戦争で両親や住む家を失い、両親に仕えていた執事が親代わりとなって、各地を放浪しながら育てられてきた。旅の末、行き着いた村でアドリビトムの発足に立ち会い、ギルドメンバーとなる。

STAFF COMMENT
大舘隆司氏

『TOW』シリーズのプロデューサーである大舘氏に、何を基準に登場キャラクターを決めていったのかを質問！　また、氏が『TOW3』をプレイしたら、数多くいるキャラクターのなかから、誰を仲間にするのでしょうか？　気になりますね～。

「今回の採用キャラクターは、前作発売後に行ったWEBアンケートを元に決めています。本当は全員出したいんですが、製作期間内に収めるために、泣く泣く削っているキャラクターもいます。

自分の担当した『テイルズ オブ イノセンス』にとても思い入れがあるので、理想のパーティーはルカ、イリア、スパーダとマイキャラです。今作は前作以上にやりこみ要素を充実させているので、150時間以上遊べると思います。ぜひ遊んでくださいね」

未知なる世界で悩み葛藤しながら成長していく双子を見守っていきたい!

大樹カーラーンの根元に残った「希望のひとしずく」から生まれた守護者・ノルン。彼女は行き倒れていた妖精のエトスを助け、ディオとメルと名付けられた双子の赤ん坊をエトスに託します。ところがある日突然、ノルンの使いとしてタンスのような姿をしたコスチュームケースのアルベルトが空から登場！　彼は13歳になったディオとメルに、2人がコスチュームを着替えることによって、その衣装の能力を得られる“なりきり士”だと告げ、「困っている人」を助けるためにその力を使うよう言い渡します。好奇心旺盛で外の世界に興味シンシンだったディオは大喜び。一方、真面目で心配性なメルはとまどい気味。双子なのにまったく正反対な性格の2人なのです。結局育ての親のエトスとアルベルトと共に、ヴァルハラ町へ向かうディオ達。するとその町に、仮面をかぶった謎の2人組が魔物を連れて侵入し、双子はさっそくなりきり士の力を使うことになります。魔物を倒そうと、魔法を使うメル。すると魔術が暴走してしまい、町を飲む込む程の勢いを持つ「虹輪（プリズムリング）」が発生（[4]）！　虹輪とは凝縮したマナ（さまざまな力の源となるもの）が近くのマナを吸収していくもので、このままでは世界中のマナを吸いつくしてしまうことに…！　この魔術の暴走事件を解決するために、双子は約100年前の世界で魔王・ダオスを倒した、英雄と語り継がれる時空戦士達の力を借りることになるのです。

まず最初に出会うのは、ハーフエルフの魔法使い・アーチェ。あっけらかんとした性格の彼女は、初対面のディオ達に過去へ行くことができる絵を渡してくれます。ちなみに、あっちこっちでイタズラをしているらしく、魔術の暴走もアーチェの仕業では？　と疑う住民もいました。余談ですが、彼女のいるきらめきの塔のBGMが、アーケードゲームの名作『ワルキューレの伝説』のもので、個人的にかなりグッときまんた！　…話がズレましたが、虹輪を消すために精霊を求めて訪れるのは、約200年前の世界。そこには、かつて精霊と契約を結んでいた召喚士・クラースが住んでいます。彼は現在、とある理由から酒びたりの生活をしており、ディオとメルに火の精霊・イフリートとの契約に成功したら、他の精霊との契約に協力する、という無理難題を言ってきます。ここでの私的注目ポイントは、帽子をかぶっていないクラースの2Dグラフィック（[5]）！　レアな姿に胸KYUNです♥　でもって、結局クラースに加え、風の精霊・シルフのいるローンヴァレイで出会った女剣士、ロンドリーネの協力もあり、精霊達から精霊晶核（アトミスムコア）をもらうことに成功するのですが、それでもヴァルハラ町の虹輪は消えず…。さらに、エトスハウスに戻った双子の前に、かつて時空戦士達に倒されたはずの魔王・ダオスが現れ、攻撃を仕掛けてきます。ノルンのおかげで一命を取り留めたディオ達ですが、彼女の言葉を聞き、自分たちが巻き起こした魔術の暴走事件が世界的に深刻なものなのだと改めて実感させられるのでした（[6]）。そして今度は、ノルンから約100年前の世界へ行ける絵を受け取り、再び過去へ…。そこには、時空戦士の筆頭騎士であるクレスや彼の幼馴染のチェスター、そして法術師の女性、ミントがいます。クレスは遊撃隊を率いる隊長。チェスターは戦災孤児を引き取り育てており、ミントは教会に身を置いています。ここでは、ディオ達の粋な計らいにより、2人きりでお互いの気持ちを確かめあうクレス&ミント（[7]）や、アーチェに想いを馳せるチェスターの姿を見ることができて、前作のファンにはたまらないものがあります。また、物語中丁寧に描かれる、ディオとメルの心の葛藤や成長も見逃せません（[8]）。彼らがどんな道を進んで行くのか、エトス的な母心で見守る自分がいます…。（れいちん）



6



7



8

TOPIC ▶トピック 『なりダンX』と電撃ゲームスの連動企画!

ゲーム中、パスワードを入力する画面で石版のような絵を正しく並べると、レアなコスチュームやアイテム、称号などが入手可能！　なんと、電撃ゲームス専用のパスワードも用意されているので、ここで公開しよう。パスワード入力画面で、下にある絵を同じ順番ではめ込んでいくと、すずの称号「じきとうりょう」を習得できる。ちなみに、電撃PSと電撃㋮王にも専用パスワードが掲載されているので、そちらもチェックしてみよう！



▶必要な絵を正しい順番ではめ込むと、ここでしか覚えられない称号を得られる！

すず称号「じきとうりょう」取得パスワード



『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

今回の特集は、熱狂的なファンを持つ『テイルズ オブ シンフォニア（以下TOS）』。その人気の秘密を探っちゃいます！

Vol. 5

今月のトピック

- ◉『テイルズ オブ シンフォニア』の歴史と魅力に迫る
- ◉連載コラム
- ◉『テイルズ オブ』な履歴書。

GAME ▶ゲーム シリーズ唯一のGCタイトルだった『テイルズ オブ シンフォニア』

TALES OF SYMPHONIA™

テイルズ オブ シンフォニア

GCではシンフォニックグリーンという、ゲームのイメージカラーの本体同梱版が発売された『TOS』。シリーズ初の3D作品ということで、大きな反響を呼びました。また、misonoさんがヴォーカルを務めたday after tomorrowによるテーマソングが、GC版とPS2版で異なることも話題に。

OVAも大好評! GC版から7年経っても愛されている作品

GC版が登場した翌年に、多くの追加要素が導入されたPS2版をリリース。続く'07年にはOVA化も果たし、現在もそのシリーズ作が発売されています。また、'08年には2年後の世界を描いた『TOS −ラタトスクの騎士−』もWiiで登場！

～『TOS』の歴史～

GC '03年8月29日
テーマソングは「Starry Heavens」で、当時オリコン2位に。

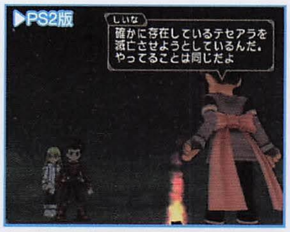
PS2 '04年9月22日
PS2版のテーマソングは、「そして僕にできるコト」。



▶シリーズ作のなかでも屈指の美しさを誇ると、ファンのあいだで評価の高いオープニングムービー。

STORY 辛く険しい“世界再生”の旅の先には―!?

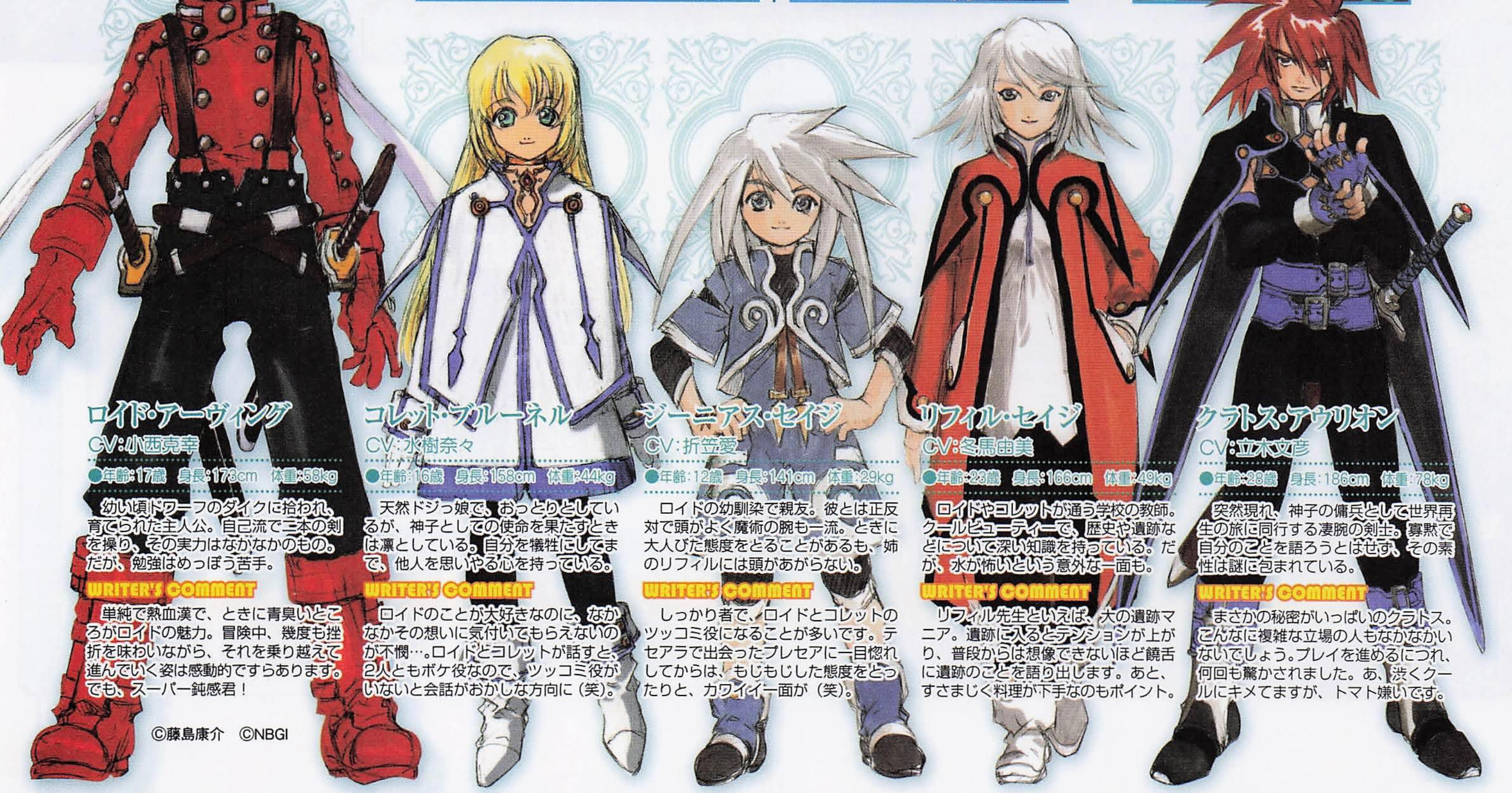
謎の組織・ディザイアンにより、世界の力の源といえる「マナ」が搾取され、破滅への道を辿るシルヴァラント。それを食い止める方法は、神子が「世界再生」の旅へと出ることでした。シルヴァラントに住み、神子としての宿命を背負っていた少女・コレットは、大好きな幼馴染のロイドがいる世界を守りたい、という一心で、長く険しい世界再生の旅へと出ることを決意。自らが通う学校の教師であるリフィルと、謎の傭兵・クラトスを連れて生まれ育ったイセリアの村を出発するのでした。そのことを知ったロイドと親友のジーニアスは、自分達もコレットを守ろうと、彼女達の後を追い合流。各地に点在する遺跡で「天使」としての力を得ていくコレット。しかしそれは、彼女の人間としての感覚や言葉までも奪っていきます。さらに、旅を進めるうちに、別世界・テセアラの存在を知る一行。この2つの世界は一方が繁栄すると、もう一方は衰退するという因果関係にありました。2つの世界を救えないかと悩むロイド達。しかし、この世界の仕組みはある者によって作られたものなのでした…。



◀暗殺者として現れたしいなから、テセアラの存在を聞く一行。



◀世界再生の旅を終えたとき、驚愕の事実が次々と明らかに！



ロイド・アーヴィング

CV:小西克幸

●年齢:17歳　身長:173cm　体重:58kg

幼い頃ドワーフのダイクに拾われ、育てられた主人公。自己流で二本の剣を操り、その実力はなかなかのもの。だが、勉強はめっぽう苦手。

WRITER'S COMMENT

単純で熱血漢で、ときに青臭いところがロイドの魅力。冒険中、幾度も挫折を味わいながら、それを乗り越えて進んでいく姿は感動的ですらあります。でも、スーパー鈍感君！

コレット・ブルーネル

CV:水樹奈々

●年齢:16歳　身長:158cm　体重:44kg

天然ドジっ娘で、おっとりとしているが、神子としての使命を果たすときは凛としている。自分を犠牲にしてまで、他人を思いやる心を持っている。

WRITER'S COMMENT

ロイドのことが大好きなのに、なかなかその想いに気付いてもらえないのが不憫…。ロイドとコレットが話すと、2人ともボケ役なので、ツッコミ役がいないと会話がおかしな方向に（笑）。

ジーニアス・セイジ

CV:折笠愛

●年齢:12歳　身長:141cm　体重:29kg

ロイドの幼馴染で親友。彼とは正反対で頭がよく魔術の腕も一流。ときに大人びた態度をとることがあるも、姉のリフィルには頭があがらない。

WRITER'S COMMENT

しっかり者で、ロイドとコレットのツッコミ役になることが多いです。テセアラで出会ったプレセアに一目惚れしてからは、もじもじした態度をとったりと、カワイイ一面が（笑）。

リフィル・セイジ

CV:冬馬由美

●年齢:23歳　身長:166cm　体重:49kg

ロイドやコレットが通う学校の教師。クールビューティーで、歴史や遺跡などについて深い知識を持っている。だが、水が怖いという意外な一面も。

WRITER'S COMMENT

リフィル先生といえば、大の遺跡マニア。遺跡に入るとテンションが上がり、普段からは想像できないほど饒舌に遺跡のことを語り出します。あと、すさまじく料理が下手なのもポイント。

クラトス・アウリオン

CV:立木文彦

●年齢:28歳　身長:186cm　体重:78kg

突然現れ、神子の傭兵として世界再生の旅に同行する凄腕の剣士。寡黙で自分のことを語ろうとはせず、その素性は謎に包まれている。

WRITER'S COMMENT

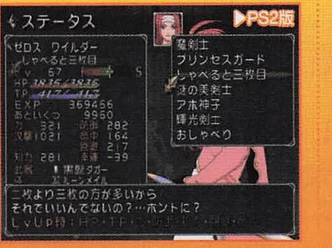
まさかの秘密がいっぱいのクラトス。こんなに複雑な立場の人もなかなかいないでしょう。プレイを進めるにつれ、何回も驚かされました。あ、渋くクールにキメてますが、トマト嫌いです。

ライター れいちんの ここがスゴイよ「TOS」

こんなに物語の重さを感じたシリーズ作は初めてかも!

ほんとにねー、『TOS』プレイ中に何度泣いたかわかりません。というのも、シルヴァラントでの冒険では、コレットがかわいそうで…(´;ω;`) 世界を救うために、感覚や言葉を失っていく彼女。たった1人の少女に降りかかる試練…。そのあとは、プレセアの運命に泣いたり、まーとにかく『TOS』は重いイベントが多かった…。常にロイドとシンクロしていた私は、何度心が折れそうになったことか! でも、さまざまな出来事の末、彼が導き出した、切なくも正しい(と私は思う)結末に拍手を送りたい。こんなに五感が揺さぶられた『テイルズ オブ』作品は『TOS』が初めてだったかもしれません。のちに原作者の実弥島巧氏と話したとき「れいちんはロイドそっくりだ」と言われて、嬉しかったと同時に、「そんなに単純か…」と思ったことは忘れません(笑)。

さて、『TOS』には会話の選択肢によって変動する「好感度」システムや、「称号」に「HP上昇」などの効果がついていたりと、さまざまな新要素が導入されていました。あ、特定の「称号」を装備することで、キャラの衣装が変わるのも『TOS』が初でしたね。なかでもやっぱり特筆すべきは、3Dになったことで自由度がグーンとアップした戦闘。これまでは横一列になって敵と戦う形でしたが、戦闘フィールドが3Dになったことで、それぞれのキャラと同じライン上にいる敵を攻撃できるようになり、敵味方入り乱れての白熱バトルがより楽しめるようになったのです。さらに、ゲージが満タンになると、戦闘参加キャラ全員が次々と特技を放つ「ユニゾン・アタック」や、特定の特技をセットすることによって発動する「複合特技」など、独自のシステムも爽快感バツグンで楽しかったです。PS2版には、新たな複合特技も加わりましたしねー。っていうか、PS2版は、サブイベントやキャラの秘奥義が増えて、GC版を遊びつくした私でも楽しめる内容でした。ちなみに、私のGCは『TOS』専用機でありんす。最後にちょりっとだけキャラ語り。ロイドを護りたいと想うコレットと、そんな彼女の想いに応えようとするロイド。この2人のもどかしくも微笑ましい恋愛模様(?)がたまらなく愛おしいです(^ω^)



▲称号によってレベルアップ時に上昇する項目が変わるので、どれをセットするか悩む…。



▲PS2版にはコレットの「グランドクロス」など、新たな術技が大幅に追加された。

よっぴの ゲーまにあ☆キャラトーク!



『テイルズ オブ』ラブ! な、新人声優&役者のよっぴが、大好きなキャラクター達についてアレコレ語っちゃうコラムです♪

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれのA型。趣味はお菓子作りとイラストとお散歩など☆ 公式HPは→http://www.kaminokeza.com/yoppi/

ハオッ☆ 新人声優のよっぴでし(゚益゚) 今回はOVAの続編も待ち遠しい『TOS』。この作品も魅力的なキャラが満載! そして、それぞれの関係性がキャラや物語をさらに深めていらっしゃる! ピンク髪大好きなよっぴは、お察しの通りすぐにプレセアたんにズキューンとハートを射ぬかれますた! とくにスキットでのコレットやリーガルとの会話が可愛くて可愛くて♥ にくきゅうふにふに…とか、可愛い娘が可愛いものを愛でているのって最高でしよね♪ あと、忘れちゃいけない萌えの決定版・コレット! 言葉遣い、雰囲気はもちろん、どんなドジをしても、ほぼ良い方向に向かってしまうスーパードジっ娘! もも、萌ゆる──(゚∀゚)──!! コレットは、人の好意を素直に受けとめられる、とっても優しくてまっすぐな娘。ロイドもそんな性格だけど、こんなまっすぐな2人だからお互いに思いやれるのかな、なんて☆ 『TOS』はキャラの関係性やそのバックボーン、幸せのあり方、人種差別などについても考えさせられる作品。この世界には、生まれた瞬間から役目が決まっている人もいます。神子という役割だったり、ハーフエルフや人間といった種族だったり、貴族や庶民という立場だったり。そういうのはどうにもできないけど、でも、ロイドが常に言ってくれるように「自分は自分」なんだよね。そのままの自分、肩書きも何もないただの自分を見てくれる人って本当にありがたいし、嬉しい。自分の最善の道を、自分の意志で選んでいく、大事な人と生きようとする道がいいなってよっぴも思うなぁ。ワイール! 気付けばもうスペースがない! がぶん(゚益゚)!!



▼イイ!!ex やはりお気に入り。

▲この子たちのセリフツボすぎる!!

はみ出し『TOS』ちょっといい話

『TOS』では街中などでトップキャラ(画面上に表示されるキャラ)をゼロスに変えて女性に話しかけると、いろいろなアイテムがもらえたり、コレットにするとあちこちにいる犬に名前を付けていく、といったお楽しみがありました。ちなみに、「ハツ」とか「ボブ」とか、コレットの不思議センス炸裂な名前を付けられた犬もいました。



藤林しいな

CV:岡村明美

●年齢:19歳 身長:164cm 体重:48kg

テセアラよりコレットを暗殺するためにシルヴァラントへやって来たくノ一。だが、人情家でドジなところがある。

WRITER'S COMMENT

精霊と契約できる唯一の仲間で、キツネのような姿の人工精霊・コリンといつも一緒にいます。強気を装っているけど、照れ屋だったりドジだったり、カワユスです♥

ゼロス・ワイルダー

CV:小野坂昌也

●年齢:22歳 身長:179cm 体重:68kg

テセアラの神子。街をうろついては女性をナンパしている軽い性格。だが実は、自分の運命について葛藤している部分がある。

WRITER'S COMMENT

「ロイドく~ん」や「プレセアちゃ~ん」など、とにかく馴れ馴れしくて自信家。でも、ヤルときはヤルのはさすが神子様! 彼の内面を知ると、見方が変わるかも…。

プレセア・コンバティール

CV:桑島法子

●年齢:12歳 身長:138cm 体重:24kg

テセアラのオゼットの村外れに住んでいる少女。欠陥品の無機生命体・エクスフィアを装着したため、感情が乏しくなっている。

WRITER'S COMMENT

欠陥品のエクスフィアのせいで、感情だけじゃなく、時間も止まってしまっているプレセア。でも、ロイド達と過ごしていくうちに少しずつ感情が回復します(涙)。

リーガル・ブライアン

CV:大塚明夫

●年齢:33歳 身長:189cm 体重:85kg

とある罪を犯し、投獄されていた。自由の身となっても自らを戒めるために手枷を外さずにいる。思慮深く落ち着いた性格。

WRITER'S COMMENT

渋くてダンディーなのに、なにげにヘソ出しの衣装(笑)。実はとある大企業の社長だったりします。そして、プレセアの妹と深い関係があるのですが…。

TOPIC ▶トピック OVA版も見逃せない!

ユーフォーテーブルが制作を手掛けるOVA版『テイルズ オブ シンフォニア THE ANIMATION』。ハイクオリティな映像や、ゲーム版の見どころを見事にアニメ化したその内容は、高い評価を受けています。これまでに、シルヴァラント編(全4巻)とテセアラ編の2巻までが発売されており、今後、世界統合編の制作も決定しています。ファンなら必見!!



▲特典内容が異なる2つの初回限定版があります。詳しくは→http://ova-tos.com/



▲ゲームでは描かれなかったシーンなど、見どころがいっぱい。美しい映像にも注目!

『テイルズ オブ』な履歴書。

『テイルズ オブ』シリーズってどんなヒトが関わっているの? そんな疑問がまるわかり!!

『テイルズ オブ』シリーズに関わっているスタッフって、どんな人? という疑問も、この「履歴書」を見れば一目瞭然!? 今回は『なりダンX』のディレクターを担当した、増渕友海さんの秘密(!?)に迫ってみました! クルールとトクナガがカワイイですね♥ ちなみに先月号に引き続き、今回の自画像も奥村大悟氏によるものです。豪華!!



ふりがな	ますぶち ともみ	性別	誕生日	血液型	身長
氏名	増渕 友海	男・(女)・その他	1月16日	O型	159cm

所属部署
スタジオ統括第1スタジオ コンテンツ・デザインディビジョン 第1-3プロダクション第2課
(心の声 長いです…もっと短い部署名になりたい…)

趣味
普段は、ゲームする、アニメ見る、マンガ読む。たまに、夏は音楽フェス!!(RSR大好き♥) 冬はスノボ

好きな食べ物
氷 ←とにかく食べます。ぼりぼりと。
生肉うまし。昔、食中毒になった。→ 肉

『テイルズ オブ』シリーズ以外の好きなゲーム
『Left 4 Dead』(1も2も)ちょう好きです。本当におすすめ! 『Burnout Paradise』と『BioShock』と『ドラクエ』シリーズと『FF』シリーズと『マリオ』など

『テイルズ オブ』シリーズとの出会い
正直な話、ナムコに入社が決まってゲームショップに行って『TOD2』と出会いました。子どもの頃はゲーム大好きで遊んでましたが、アホな大学生になったときにはバイトや、友人達と遊ぶことが多くなりました。運良くナムコから内定をもらって、喜び勇んでゲーム屋へGO。社名を気にしてゲームを選びました。いやー初めてのテイルズの難しいことと言ったら。ドットの綺麗さにみとれてたのはちょっとだけで、進めて→クリアを迎えられたときは本当に充実した気持ちがいっぱいでした。

関わった『テイルズ オブ』シリーズとその関係
- PS2版『TOR』これはデバッグのとき新人として体験させて頂きました。
- PS2版『TOD_DC』全体統括
- PS2版『TOA』シナリオみたり、仕様みたり、デバッグ管理。
- PSP版『TOR』全体統括、スペックダウンでマジ大変!!
- PSP版『TOW2』シナリオ監修
- PS2版『TOF2』ミニゲーム仕様書いて、スクリプト、プロモーションとか。
- DS版『TOH』調整、戦闘もイベントも
- PSP版『なりダンX』全体統括

とくに思い入れのある『テイルズ オブ』とその理由
『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX』最!!
なりダンXは増渕にとって、とてもやりがいがあって勉強になったプロジェクトです。実制作のアイデアだし、メニューの仕様書きから、監修のシナリオチェックや戦闘チェック、そして管理のスケジュールや予算、契約まわり、社外の方との交流、色々なことをさせて頂きました。全身全霊込めて、本当に今持てる力を全て注いだ作品なので、みなさんの心にも届くと嬉しいです。

とくに思い入れのある『テイルズ オブ』キャラクターとその理由
『なりダンX』のロンドリーネ!!
キャラの性格づけから設定、服や髪型なども全て関わらせて頂いたので思い入れが強いです。ダオスとの関係もあって口調にもこだわりました。もう少し心の内をだしたかった部分もありますが…
TOSのプレセアは好きです。ちっちゃいのに斧使ったり、ズバッと一言で話すところとか。



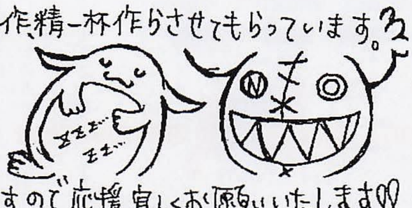
ロンドリーネ・E・エッフェンベルグ なりダンX
プレセア・コンバティール TOS

『テイルズ オブ』シリーズのエピソードや裏話
裏話ですか!? う〜ん。なにをどうお伝えすればいいのか迷います。たくさんありすぎて(笑)
タイトルの名付け方ですが、ゲームの世界観からプロジェクト内でいくつか案をだしますね。海外的にいいかも含めてブレストします。もちろんテイルズスタジオさんとも相談して、関係者に確認して、決まります。
今のところは略称にしたときに(「TOP」とか)重ならないよう心がけてるみたい。

今後の『テイルズ オブ』シリーズでやってみたい事
まずはフリーローミング!! ずっとロードなしでゲームがした――い。そして通常時(移動とか)のアクション制を高めて、戦闘中に自分目線で戦ってみたいです。ローアングルとかありかも。メモリ分割の問題が…

あなたにとって『テイルズ オブ』シリーズとは?
人生のほぼ全て

フリースペース
『テイルズ オブ』シリーズを愛して下さっている皆様。本当にありがとうございます!! 毎作精一杯作らさせてもらっています。少しずつ進化を続けるLMBSも成長システムもいつも悩みぬいて完成しています。思いきって変えたらお客さんはついてきてくれるか、かといって進化はしていきたいから新システムもとりこんでいきたい。開発中も意見がぶつかりまくりです。これからも新しい挑戦をしながら、やっぱりテイルズだねと喜んで頂ける製品を目指しますので応援宜しくお願いいたします!!





インターネットとGPS、2つのハイテク機器を駆使するアメリカ生まれの宝探しゲームがジオキャッシング。そこにはバーチャルなゲームとは一線を画す、驚異の世界が待っている。世界で100万人以上が興じる、知力&体力勝負の現代版"宝探し"に出撃だ!!

GPSを利用して、世界中に隠された"お宝"を探すフィールドゲーム!

ジオキャッシングで"お宝"探し!

ジオキャッシングって何? What's Geocaching

地球を意味する「Geo」と、隠し場所を意味する「Cache」を組み合わせた造語がGeocaching(ジオキャッシング)。Cacheはよく現金のCashと間違えられるが、正しくはこちら。市街地や公園の片隅、橋の裏側など、人目のつかない場所にこっそりお宝を隠し、その位置を示すGPS座標と詳細情報を公式サイトで公開する。それを見たジオキャッシャーと呼ばれる愛好家が、世界中から探しに訪れる。これがジオキャッシングのあらましだ。

キャッシュは宝箱のことも指し、小さいものでは指先大のカプセルから、大きいものだとアンモ缶と呼ばれる米軍払い下げの防水式弾薬ケースなどさまざま。通常は、フタ付きのボトルや密閉式のプラスチック製容器がよく使われる。

また"お宝"といっても中身は現金などではなく、小物やおもちゃが大半。現在、日本国内には5200個以上のキャッシュが隠され、推定500人以上のジオキャッシャーが日夜宝探しに熱中している。

お宝探しに必要なもの Treasure Item

最低限必要なのはインターネットにつながるパソコンや、iPhoneなどのスマートフォン。これらでアメリカの公式サイトにユーザー登録し、キャッシュの隠し場所とGPS座標を調べることになる。

実際に宝探しをするには、隠し場所を特定する手段が不可欠。市販の地図でもなんとかなるが、オススメは専用アプリをインストールしたiPhoneか、GPSレシーバー。GPSケータイも使える。



◀右端はガーミンのGPS端末。ライト、ペン、交換用の小物類、虫除けなども必要だ。



▶PSP、GPSレシーバー、地図ソフトがあれば、公式サイトの地図と併用で探索可能。

装備別のメリット・デメリット

場所を記入した地図(約¥1,000)
○ 初期費用が安くすむ ✕味気ない、森など目印のない場所では役立たない

PSP本体、周辺機器「GPSレシーバー」、地図ソフト『みんなの地図3』など(合計約¥29,000)
○ 目的地近辺まで導いてくれる ✕PSP本体のほか、GPSレシーバーとソフトが必要

iPhone、アプリ「Geocaching for iPhone」(合計約¥1,200+月額利用料¥5,700～)
○ 操作が簡単、目的地近辺まで導いてくれる ✕iPhone本体とアプリの費用が掛かる

GPSレシーバー(約¥30,000～130,000)
○ GPSの感度精度が高い ✕費用が最もかかる

公式サイトから、お宝のありかを検索 Treasure Search

ジオキャッシングの公式サイトを運営するのはGroundspeak社。ユーザー登録は基本的に無料だが、英語表記なのがネックだ。だが、右下の日本語による解説サイトを読めば、ゲームの概要と遊び方がわかる。

キャッシュのありかは、自分の住所を登録してからサイト内のマップで周辺を探したり、GPS座標や都道府県をもとに検索可能。キャッシュの密集地帯は都市部に多いが、地方でも熱心なユーザーがいれば広範囲に設置されることもある。

近くの公園や駅、神社の近くなど、キャッシュは意外なところに隠されている。さっそく探してみよう!

特定地点の近くにあるお宝を検索する方法

1:特定地点の緯度、経度を調べる。
2:「Geocaching」トップページで「HIDE&SEEK A CACHE」をクリック。
3:「Latitude Longitude Search」のLatitude(緯度)欄、Longitude(経度)欄、Radius(半径何マイル内を検索するのか)を入力して「Search」をクリック。

各都道府県にあるお宝を検索する方法

1:「Geocaching」トップページで「HIDE&SEEK A CACHE」をクリック。
2:「by Country」欄で「Japan」を選択して「Go」をクリック。
3:「State/Province」で都道府県を選択して「Search for Geocaches」をクリック。



Geocaching http://www.geocaching.com/

◀キャッシュを探す、隠す、キャッシュ発見の報告は、この英語サイトを通じて行う。日本語の公式サイトはない。



GEOCACHING(ジオキャッシング)の楽しみ方
http://etrexer.web.infoseek.co.jp/

◀親切でわかりやすいガイドで定評ある、日本語での解説サイト。

ジオキャッシング用語解説

コンテナ:キャッシュの入れ物で、密閉性の高い容器がよく使われる。**ログ**:キャッシュを見つけた証拠としてサインを残し、公式サイトで報告すること。**交換アイテム**:キャッシュに入っている小物類。自分の持ち物と物々交換できる。**マグル**:ジオキャッシングとは無縁な一般市民。もとはハリー・ポッターが由来。**TFTC**:キャッシュの設置ありがとう(Thanks For The Cache)の略。**DNF**:キャッシュが見つからないとき(Did Not Find)の略。**ロスト**:キャッシュがなくなること。

お宝を探しに行こう!

キャッシュの隠し場所は多種多様だが、ムード満点の深い森に突撃となると、気分はもう探検隊。GPSレシーバーと、念のために持参した地図のプリントを片手に捜索開始！　蚊の大群と戦いつつ手にしたのは、驚異のカモフラージュキャッシュだった!!















1：まるでジャングルのようだが、ここは埼玉県内の大きな公園。この森のどこかにキャッシュが隠されているという。2：公開された座標はGPSレシーバーに転送済み。思った以上に深い森で蚊も多く、虫除けを持参して大正解だった。3：森の中はGPS信号が不安定で、自然と捜索範囲も広くなる。4：ヒント情報をもとにある場所にたどり着くと、そこには石が……。5：はじめは気づかずよけてしまったが、何気なくひっくり返すとフタが現れた！6：なんと、中をくり抜いて丸い容器を仕込んだカモフラージュになっている。7：はやる気持ちを抑えつつ、フタを開けると中にはおもちゃとログシートが。やったネ!!

お宝の種類 Treasure

ジオキャッシングで扱われる“お宝”は、単純にコンテナをどこかに隠すもの以外にいくつかの種類がある。いずれも宝探しのバリエーションとして日本でも定着しており、特にパズルや謎解きで隠し場所を解明するミステリーキャッシュは人気。基本形のキャッシュに慣れたら、ぜひチャレンジを！

トラディショナルキャッシュ

大小のコンテナを地球上のどこかに隠すジオキャッシングの基本形。世界中で隠されるキャッシュの大半はこのタイプで、座標位置＝隠し場所となる。

マルチキャッシュ

別名オフセットキャッシュ。座標位置にはコンテナではなくヒントがある。それをもとに座標を計算するなどの手順を経て、最終キャッシュに辿り着く。

バーチャルキャッシュ

座標位置でキャッシュ以外の何かを探したり、クイズの答えを探したりして、キャッシュの設置者にメールを送信。認証されると発見扱いになる。

ミステリーキャッシュ

公式サイトで公開されるパズルやクイズ、計算式などを自力で解き、そこから導き出される座標でキャッシュを探す。海外では特に人気が高い。

イベントキャッシュ

ジオキャッシャー同士の交流を深めるための親睦会や忘年会&新年会、お花見などのイベントをキャッシュとして公開。参加すると発見扱いになる。

ウェブカムキャッシュ

座標位置にはウェブカメラがある。そのカメラに写った映像を仲間に保存してもらい、ログの記入時に掲載することで発見扱いとなる変わり種。

Check! どうしても見つけられないときは?

キャッシュのほとんどは簡単には見つからない。または上写真のように、見えているのに気づかない巧妙な方法で隠してあり、ビギナーは見つからなくて落ち込むことがあるかもしれない。そんなときは、公式サイトにある過去の発見者達のログを見てみよう。そこには重大なヒントが隠されている可能性がある。また、キャッシュによっては設置者によるヒント情報が公開されていることもある。



▲木に付けられている認識番号などがヒントとして公開されていると、探しやすくなる。ヒント情報は写真や記号などさまざま。

ジオキャッシング Q&A

公式サイトでログを日本語で書くと「???」と表示されるのはなぜ?：公式サイトは日本語などの2バイト文字に対応していないため、コード変換する必要がある。詳しくは日本語解説ページ（P.31）内にあるTIPS集を参照。**グレーや茶色の容器はどこで売っている?**：通称「カモ」と呼ばれるカモフラージュコンテナ。容器の塗装や、岩石、草花などによる偽装は、すべてDIYで行っている。興味があれば、設置者に直接メールしてみよう。驚きのテクニックを教えてもらえるかも!?

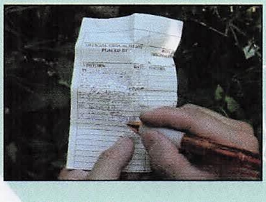
▶もらうだけではなく、ルールにそった行動を取る

お宝を見つけたら?

苦労して見つけたキャッシュは本当に嬉しいし、興奮度もMAX。だけど、そのままコンテナを持ち帰ったり、何もせずに戻すのはルール違反。ジオキャッシングは世界共通のルールで成り立つゲームだけに、発見から原状復帰まで守るべき事柄がいくつかある。最近は、このゲームを始めるビギナーが増えるにつれて、ルールを守らない（知らない？）困った参加者も増えているので、ここで確認しておこう。特に単なる交換アイテムとは異なるトラベルバグや、ジオコインの扱いには要注意だ！

1 ログブックに名前とメッセージを記入する

キャッシュの中には、ログブックまたはログシートと呼ばれる訪問記録用紙が入っている。発見者は訪れた日付と名前（公式サイトのアカウント名）を記入し、交換した品名やTFTC（キャッシュの設置ありがとう）などのメッセージを残す。ログがいっぱいになったら、公式サイトでその旨を報告すれば、設置者が交換してくれる。



◀記入用のペンは、小さなキャッシュだと入っていないので持参しよう。

2 お宝をいただき、代わりのお宝を入れる

コンテナの中には、小さなアクセサリーやおもちゃ、小物類などが入っていることが多い。これらは交換アイテムと呼ばれており、発見者はそれらを自分が持ってきたモノと物々交換できる。つまり、何かをもらったら何かを残すのが基本ルール。これを守らないとキャッシュの中身が空っぽになってしまうので、厳守するべし！



◀中身のお宝をもらうときは、同じ個数で等価交換することが望ましい。

3 お宝を元に戻す

見つけたキャッシュは、発見時と同じ状態に戻すのが鉄則。そうしないと、次に探しにくくる人がとまどってしまうからだ。ただし見つけたとき、荒らされた跡があるなど明らかに「これは変だ」と思える場合は、自分の判断で見えない状態に隠し直してもいい。そうした場合は、公式サイトのログ記入時にその旨を書くか、または設置者に直接メールで連絡を取り、メンテナンスを要請するようにしたい。



▲キャッシュの上に石が乗っていた場合、戻すときも同じ石を乗せておく。

4 公式サイトで見つけたことを報告

見つけたキャッシュの公開ページ上から「log your visit」をクリックし、簡単な英文でログを記入。これでFound数が1つ加算され、合計いくつキャッシュを発見したかがカウントされる。こうして徐々に数が増えていくのも楽しみの1つ。日本のユーザーでは、多い人でFound数が2000を超えている。ちなみにログを日本語で記入するにはコツがいるので、日本語解説ページ（P.31）内にあるTIPS集を参照。



▲キャッシュを見つけるまでの苦労や周囲の状況などを記入してもよい。

Check! 特殊なお宝

キャッシュの中には金属製のタグが付いたトラベルバグや、コイン型のジオコインが入っていることがある。これらは交換アイテムではなく、独自の番号で管理され、世界のキャッシュを旅する特別アイテム。決して自分のものにしてはいけない。



▲これがトラベルバグ。見つけたら報告し、他のキャッシュに移す必要がある。



▼こちらはジオコイン。追跡番号が刻印してある。

▶世界中のトレジャーハンターに挑戦状を叩きつける!

お宝を隠してみよう!

ジオキャッシングは、あくまでもキャッシュを設置する人がいて成り立つゲーム。ある程度、見つけるのに慣れてきたら、今度は隠すほうにチャレンジだ。管理する手間を考えれば、初めのうちは自宅や職場の近くに隠すのがオススメ。他人に容易に見つからず、振動で落ちたり水浸しになったりしない最適な隠し場所を探してみよう。ジオキャッシングは探すのも楽しいが、隠すときのドキドキ感もまた格別だ！

Check! 隠し場所のルール

キャッシュを隠すには、地面に埋めない、ほかのキャッシュから0.1マイル（約161m）以上離れている、既設の物の外観を損ねないなど重要な制限がある。設置できるのは自宅や職場からおおむね100km以内だが、きちんと管理できるならそれより遠くてもOK。

Check! お宝は定期的に点検

キャッシュを隠しても、台風や大雨で壊れたり、誰かに見つかってイタズラされたり、動物に持っていかれたりすることもある。そのため設置者は、キャッシュを維持するための管理をする義務がある。キャッシュの登録時には、その可否が問われることもある。

1 お宝などを用意

用意するのはコンテナとなる容器とログブック、筆記具、そして交換アイテムの小物など。また偶然見つけた一般人へのメッセージカードや、設置者の連絡先を明記しておくのも望ましい。ただし食べ物を入れるのはルール違反だ。



▲アイテムを入れた容器は無塗装だと目立つので、隠し場所に合わせて塗装しておこう。

2 こっそり隠す

隠すときは、少しくらいのぞいてもわからない場所が望ましい。公園なら木の根元、ベンチの下、遊歩道のすき間など。鉄製の案内板、標識、ガードレールに磁石で固定するのもよくある手。磁石は弱いと落ちるので、ネオジム磁石が最適だ。





▲▶すき間や物陰は雨による浸水に注意。公園だとトイレの近くもNG。磁石は落ちにくくするノウハウがあるので、ほかのキャッシュを参考に。

3 お宝の場所を計測

公式サイトで公開するには、GPSで正確な座標を測るのが必須。これにはいくつか方法があり、iPhoneやGPSレシーバーでの計測に加えて、グーグルマップでの確認やインターネットの座標計測サイトを利用するなどの方法が有効。



▲高感度GPSレシーバーの計測では、現在いる座標の平均値を取れる機能が役に立つ。

4 公式サイトに登録

サイト内にある「online form」をクリックして、必要な項目を入力。そして登録申請すれば、サイトのレビュアーによる検証後、数時間～数日で公開される。フォームの記述は英文が基本で敷居が高いが、翻訳サイトを駆使してがんばれ！



◀キャッシュは外国人が訪れる可能性もあるため、英文使用が原則。不明点は日本語解説サイトを参照。

ベテランライターとビギナー編集者の取材後記

今回のジオキャッシングの取材を担当した、ベテランライターとビギナー編集者が、経験してみた感想などについて本音を語った。

ベテランライター（以下ベテラン）：ジオキャッシングを始めて2年。これまで探し当てたお宝は208個、隠したのは30個にもなる。来年は海外での宝探しを計画。

ビギナー編集者（以下ビギナー）：今回がジオキャッシング初体験。実際にお宝の中身を見るまでは、本気で「これで億万長者になれる」と思ってました……。

ベテラン：どうだった、初めての宝探し？

ビギナー：ベテランに一緒に来てもらったから早めに見つけられたものの、1人だったら見つけられずすぐに帰っていたかも。でも、見つけたときは興奮しましたよ！

ベテラン：石に触ったけど、宝と気づかなかったもんな。私はすぐピンときたけど。

ビギナー：そこが経験者と初心者の違い？

ベテラン：このゲームは、場数をこなすうちに怪しい場所や怪しいモノに目がいくようになる。ただ、難度の高いキャッシュだと、ベテランでも手こずることがあるね。

ビギナー：ジオキャッシングを始めて、何かイイことありました？

ベテラン：キャッシュの多くは隠れた名所や旧跡に、仲間をガイドする目的で設置されることが多いんだ。そんな穴場的な場所に出会えるのも、楽しみの1つかな。

ビギナー：逆に困ったことは？

ベテラン：キャッシュを隠せる場所を目で物色したり、すぐ物陰に手を突っ込むクセがついたネ。あと、捜索中はかな～りアヤシイ行動になるので、ほかの一般人に不審な目で見られやすいのが難点かな。

ビギナー：それって結構ビミョーですね。図太くないと無理ってこと？

ベテラン：このゲームは、どっぷりハマる人と、すぐにやめる人に分かれると思う。どんな人が熱中するかわからないが、参加者の顔ぶれを見ると、性格も年齢層もバラバラで女性も多い。そこがまたおもしろい。

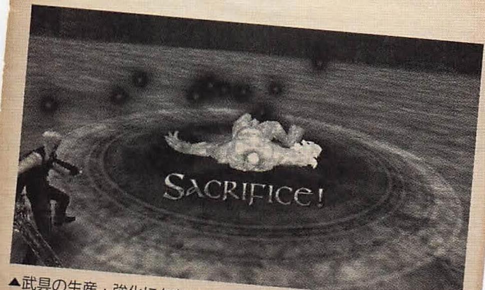
ビギナー：じゃあ、内気な私でもハマるかも。今度は、家の近くを探してみますよ！

ジオキャッシングあるある！

職質：警察官の職務質問は、ジオキャッシャーにとって通過儀礼。これにくじけては宝探しなどできない。ヘタに言い訳をせず、正直に「宝探しです」と答えるのがうまく切り抜けるコツ。公式サイトにある日本語パンフ（PDF）を見せてもいい。**ロスト**：隠したキャッシュがなくなるのは最大の悲劇。一般人に見つかり持ち去られることは、ジオキャッシャーの間で「マグられる」と呼ぶ。**FTF**：一番乗り（First To Find）の略。キャッシュ公開直後の一番乗りにこだわる人にとって、一番の名誉がコレ！

武具を入手するための基礎知識

入手したアイテムで武具を強化し、高難易度のクエストや、より強い魔物に挑む。
このサイクルが本作の基本の流れとなる。
以下でアイテムの入手方法を解説するので、効率よく収集に励もう。



▲武具の生産・強化に欠かせない魔物のコア。入手には特殊な条件が必要になるので、ここでその仕組みをしっかり覚えたい。

1 クエストでアイテムを入手する方法

クエスト中の行動は、基本的に制限時間内に収まれば自由。アイテムを求めて、下の5つの入手方法を試してみよう。ただし、部位破壊が可能なのはアルカナモンスターのみとなっているので注意。

●アイテム入手方法の例

- クエストクリアの報酬
- パーティクルポイントで採取する
- 宝箱、木箱から入手
- 魔物を倒して落としたものを拾う（戦闘後に入手）
- アルカナモンスターの部位破壊を行う

2 拠点の鍛冶屋で武具を生産可能

鍛冶屋では主に武具の生産と強化を行える。生産は入手したアイテムのみで武具を生み出す手段。一方の強化は、所持している武具とアイテムを組み合わせて新しい武具を作り出す手段だ。必要なアイテムは少なくてすむが、強化に使用した武器は失われてしまう。



▲新たな武具を作れば戦いが格段に楽になる！　なお、生産と強化はどちらの方法を行っても相応のお金が必要となる。

●鍛冶屋でできること

- 生産（武具をアイテムから生み出す）
- 強化

3 武具の生産に必要な「魔物のコア」

武具の生産には、フィールドで入手できるアイテムのほかに、魔物のコアと呼ばれる特殊なアイテムを必要とする場合が多い。入手方法は下の表のとおりなので、アルカナが活性化した旨のメッセージが表示されたら、該当するエリアで魔物に戦いを挑もう。


▲『序章ースレイヤーの扉ー』では、魔物のコアに関するシステムは炎神アグニの討伐を達成した時点から開放される。

●アルカナの活性化の特徴

- 活性化の発生と活性化するエリアはランダムで決まる
- 一定時間が経過するか、活性化したエリアの魔物をすべて討伐すると、アルカナが正常な状態に戻る
- アルカナの活性化は1回のクエスト中に何度も起こる可能性がある（制限時間内であれば何度も挑戦可能）

●魔物のコアが出現するまでの大まかな流れ

アルカナの活性化を待つ
↓
活性化したエリアで魔物と戦う（サクリファイスバトル）
↓
魔物を全滅させる
↓
モンスターコアの入手の抽選が行われる
↓成功 → 魔物のコアを入手
↓失敗 → 何も入手できない

4 魔物のコアが出現する「サクリファイスバトル」

アルカナが活性化したエリアでの魔物との戦いを「サクリファイスバトル」と呼ぶ。このバトルは、戦闘そのものは基本的に普段と同じだが、敵を全滅させた際に魔物がコア化するかどうかの抽選が行われる。ここで当選すれば、その魔物のコアを入手可能（落選すると何も手に入らない）。ちなみに、複数の種類の魔物と同時に戦った場合、コア化する魔物はランダムで決定される。

成功時


▶うまくいくと、魔物がコア化する。コアはクエストクリア時の報酬として入手可能。

失敗時


◀魔物はコア化する前に消滅してしまう場合も。この戦闘では何も入手できない……。

POINT

マルチプレイにおける魔物のコアの入手

マルチプレイでは、戦闘に参加したプレイヤーごとにコア入手の抽選が行われ、当選者のみがコアを入手できる。入手できるかどうかはほぼ「運」なので、根気よく何度も戦う心構えでいきたい。


▲4人でサクリファイスバトルに挑んでも、コアを入手するのは1人ということも……。

LORD of ARCANA™
ロード オブ アルカナ

主要システムをピックアップして解析！体験版をやり込むうえで役に立つ!!

ついに配信が開始された『ロード オブ アルカナ』の体験版『序章ースレイヤーの扉ー』。今回はより深く『LoA』の世界を楽しむための知識を集約したので、この記事を参考に、現在配信中のものをはじめ、9月2日以降に配信される追加クエストも存分に楽しもう。

ロード オブ アルカナ

●PSP　●10月14日発売　●通常版：¥5,980（税込）／DL版：¥4,980（税込）
●ACT　●スクウェア・エニックス
●プレイ人数：1〜4人


ドラゴンゾンビ
苦痛の果てに朽ちた竜が、屍霊術の禁忌によって蘇った姿。欲望のままに捕食対象に突進してくる。巨躯から繰り出される攻撃は計り知れない威力を誇るだろう。
Illustrator 高村英彦
LORD of ARCANA

魔物を葬る多彩な手段

強大な力を持つ魔物を倒すには、隙や弱点を突くことが重要。
巨大な魔物との戦いでは、部位破壊を狙って弱体化を図ったり、気絶を狙ったりと、
スレイヤーの戦い方は多岐にわたる。



▲『LoA』では、戦闘中にたびたびチャンス的な状況を作り出せる。敵の状態をよく観察して、隙を逃さず攻め立てていこう。

1 魔物を弱体化させる「部位破壊」

部位破壊とは、主に巨大な魔物との戦闘において発生することが多い要素で、魔物の特定の部位を攻撃し続けたときにその部位が破壊されることを指す。破壊可能な個所は、基本的に特定のスキルを身につけて魔物をロックオンしたときに、青色のロックオンマーカーで表示される。部位破壊に成功すると、破壊した部位の防御力が低下したり、特定の攻撃に制限がかかったりと、戦況が有利になる場合が多いので、破壊可能な部位は集中的に狙おう。ちなみに、部位破壊に成功した際は、破壊した部位にちなんだアイテムを入手できることがあるので、こちらもメリットといえる。

●部位破壊をするまでの流れ

- 魔物をロックオンして、ロックオンマーカーが青色で表示されている個所を探す（ロックオン中に方向ボタンを押す）
- ↓
- 青色のロックオンマーカーが示す個所を攻撃し続ける
- ↓
- 部位が壊れるエフェクトが発生すれば部位破壊が成功

●ニーズヘッグの部位破壊（尻尾）

破壊前



▶全体が視界にとらえられないほど長い尻尾。

破壊後



◀尻尾が切れて、尻尾による攻撃範囲が狭まった。

2 両手剣で作り出せるチャンス「気絶状態」

気絶状態とは、両手剣などの重量がある武器で特定の部位を攻撃し続けたときに発生する、魔物の状態異常の一種。攻撃することで気絶を引き起こせる部位は、魔物をロックオンしたときに黄色で表示される。魔物が気絶の状態異常に陥ると、めまいを起こして無防備になり、戦況がグッと有利になる。ちなみに、この状態は一定時間が経過すると回復してしまう。



◀ニーズヘッグを気絶させると、その場に無防備に横たわって、のたうち回る。

3 魔物に引導を渡す「シネマティックシーン」

シネマティックシーンとは、アルカナモンスターの体力を一定値以下にすると発生する派手な演出の攻撃のこと。画面に表示されるボタンを正確に入力していくことで攻撃がフィニッシュまでつながり、戦闘終了となる。ただし、途中で入力に失敗すると、アルカナモンスターの体力が若干量回復して戦闘が続行となってしまう。入力はあせらず慎重に行おう。



◀入力に失敗すると、吹っ飛ばされてアルカナモンスターの体力も少し回復してしまう。

POINT

魔物達が繰り出すアクションを知る

魔物と戦う際は、魔物の攻撃後に生じる隙を突いて攻撃するのが基本となる。まずは相手をしっかり観察し、何種類の攻撃アクションを持っているのか、それぞれの攻撃の前に予備的な動作は入るのか、弱点はどこなのかなどをチェックしよう。なお、下記では体験版に登場する魔物の攻撃の例を紹介しているので、プレイの参考にしてほしい。

●体験版で登場する魔物の攻撃例

ゴブリンファイター



▶棍棒で殴りかかってくる。攻撃の前には必ず奇妙なダンスを踊る。

トロール



◀4つの腕を一気に振り上げ、左手→右手の順で殴りかかってくる。

スケルトン



▶前傾姿勢をとったのち、大きく斬り上げる。攻撃後の隙が大きい。

ニーズヘッグ



◀口から火球を吐き出す。火球は地面に着弾すると火柱を上げる。

体験版ワンポイント攻略①

小型の魔物との戦い方

小型の魔物のなかにも、こちらの攻撃をガードしたり、魔法を使ってきたりと、油断ならないものが登場する。ここでは、体験版に登場する4体の小型の魔物と戦う際のポイントを解説する。

ゴブリンファイター

ゴブリンファイターの攻撃アクションは棍棒で殴ることのみ。攻撃の前には必ずダンスを踊るという予備動作をするので攻撃を避けやすい。相手の攻撃をガードするか回避して、素早く反撃を狙おう。なお、両手剣は攻撃速度が遅いので、相手が攻撃してくるギリギリまで攻め続けるとガードが間に合わない。早めに攻撃をやめてガードの準備を。

ブレイズゴブリン

ブレイズゴブリンの攻撃アクションは火の魔法を放つことのみ。また、攻撃の前にダンスを踊るなど、動作はゴブリンファイターと似ているところも。基本は攻撃後の隙を狙って反撃すればいいが、魔法は盾で防いでもダメージを受けるので、こちらはダッシュで回避しよう。

スケルトン

スケルトンは、スレイヤーの攻撃を盾でガードしてくるやっかいな魔物。そのため、後方に回り込んで攻撃を当てていくのが有効だ。なお、スケルトンと正面を向き合って対峙する場合は、攻撃の直前に力を溜める予備動作が入る溜め攻撃のあとを狙って反撃するとよい。

トロール

トロールは体力と攻撃力が高いうえに、斬る、なぎ払う、左手→右手の順に殴るという3パターンの攻撃アクションを持つ。このうち、左手→右手の順に殴る攻 撃は、4つの腕を振り上げるというわかりやすい予備動作があり、攻撃後の隙も大きい。盾でガードして反撃しよう。



▲トロールは移動速度が遅いので、背後に回り込めば比較的安全に戦うことができる。



グリーンスライム

己の食欲を満たしたいという単純にして明快な行動原理に従い、周囲のものを次々と身体に取り込んで捕食していく無形生物。

Illustrator 仙田聡



トロール

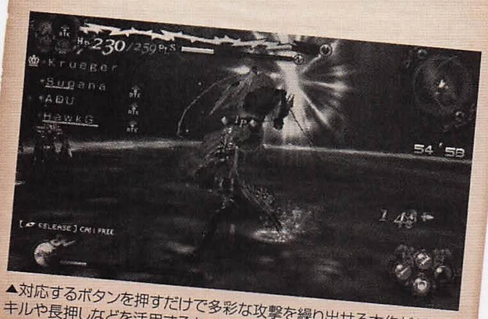
4本の腕を持つ醜悪な人獣。すべてを肉塊に変えるといわれるほど強靭な腕による攻撃は、敵対者の生命が絶えるまで止まることはない。

Illustrator 真嶋杏次

LORD of ARCANA

片手剣と両手剣を極める

両極端な性能を持つ2種類の武器。どちらもプレイヤーの腕しだいでその価値は大きく変わる。ここでは2つの武器種の特徴を解説するので、自分に合った武器を選び、一流の使い手を目指していこう。



▲対応するボタンを押すだけで多彩な攻撃を繰り出せる本作だが、スキルや長押しなどを活用すると、さらに攻撃の幅が広がる。

1 スピーディな攻撃で相手を翻弄する片手剣

片手剣の魅力は、なんといっても行動時の素早さ。各攻撃のアクションの動作が速いので、攻撃力の低さを手数でカバーできる。また、盾を扱えるため大概の攻撃を無傷でしのげるのも頼もしい。さらに、武器固有の必殺技・アクティブスキルは、攻撃範囲が広かったり、移動をともなう攻撃だったりとバラエティ豊かだ。基本的に片手剣は、通常攻撃を主体とした素早い攻撃で攻めつつ、要所では盾でしっかり防御……というのが手堅い立ち回りとなる。難をいえば、リーチが短いので高所を攻撃しにくい。Ⓡボタンの長押しで打ち上げ攻撃になり、ジャンプしながら斬りつけられるが、攻撃後の隙が大きいので使いどころは限られる。

●片手剣の特徴

•移動速度が速い	•攻撃力が低い
•攻撃速度が速い	•リーチが短い
•攻撃の種類が豊富	•各種アクションでのパルス消費が少ない
•魔法を連続で使用できる	

●片手剣のアクティブスキル

ターンスラッシュ



▶回転しながら、前方に素早い2連撃を叩き込む。

ソードダンサー



◀素早く斬り上げたあと、敵の背後に回って追撃。

●片手剣のオススメアクション



通常攻撃を当てきる!

▲片手剣の主体となる攻撃は連続攻撃。通常攻撃は最大で6連撃まで出せる。最後まで攻撃を当て切れば大ダメージに。

2 強力な一撃で魔物を蹴散らす両手剣

両手剣の魅力は、攻撃力とリーチに優れていること。また、アクティブスキルに攻撃速度が速いものがあるので、通常攻撃の遅さもフォローできる。ただし、各行動におけるパルス消費が多い点には要注意。スキルの連続使用やダッシュ移動を行う際は、パルス消費に常に気を配ろう。なお、両手剣の基本的な立ち回りは、敵の攻撃を盾でガードしたあと、通常攻撃やアクティブスキル、カウンターなどで反撃するという流れだ。



◀敵より先に攻撃したいなら、ダッシュ攻撃がオススメ。隙が小さく攻撃速度も速い。

●両手剣の特徴

•攻撃力が非常に高い	•攻撃速度が遅い
•リーチが長い	•移動速度が遅い
•魔物の気絶状態を狙える	•各種アクションでのパルス消費が多い
•魔法の溜め撃ちができる	

●両手剣のアクティブスキル

猛襲裂刃



▶突進したあと、剣をなぎ払って敵を吹き飛ばす。

無影刹



◀素早くステップを踏みながら連続で攻撃する。

●両手剣のオススメアクション

敵の攻撃に合わせてガード



▶敵の攻撃が当たる寸前にガードをすると、敵が大きく姿勢を崩す。



⊗ボタンでカウンター発動!

▲ここで⊗ボタンを押すことで、非常に強力なカウンターが決まる!

体験版ワンポイント攻略②

マルチプレイ攻略指南

マルチプレイでは、仲間と協力することで、人数がいるからこそできるチームプレイが可能になる。ここではマルチプレイならではの作戦とサポートの仕方をレクチャーするので、活用してほしい。

魔物1体に対して2人以上で取り囲む

マルチプレイで小型の魔物と戦う際は、2人1組で魔物1体と戦おう。魔物の正面のプレイヤーが盾でガードしている間に、もう1人のプレイヤーが魔物の背後から攻撃すれば、ほぼ一方的に攻撃し続けられる。ただし、この方法は攻撃範囲が広い魔物に対してはあまり有効ではない。



▲複数の魔物に囲まれた場合は、一度距離をとって、敵がばらけるのを待とう。

気絶した仲間を「打ち上げ攻撃」で回復

スレイヤーの気絶状態は、敵の攻撃を受ければすぐに回復する。一撃くらいならいいかも……と軽視しがちだが、アルカナモンスターなどの巨大な魔物が相手の場合、その一撃が生死にかかわることもある。シングルプレイで気絶状態に陥った場合は、アナログスティックを回して回復するまでの時間を早めるしかないが、マルチプレイなら仲間に打ち上げ攻撃を当ててもらえば即座に回復することが可能。打ち上げ攻撃は、Ⓡボタンを長押しすることで繰り出せる攻撃アクションで、片手剣、両手剣ともにいつでも繰り出せる。ただし、攻撃後の隙が大きいので、使う際は周囲に気を配ろう。



▲モンスターに狙われている仲間を助けに行くと、共倒れになることもあるので要注意。

クァール

風と見紛うほどの速さで疾走する稲妻の獣。素早い動きでターゲットを翻弄するとともに、稲妻による電撃を浴びせかけて、またたくまに捕獲する。



Illustrator 緑川美帆





FRONT MISSION EVOLVED
フロントミッション エボルヴ

イラスト原案
『FME』プロデューサー 橋本真司氏
「熱砂の攻防」

武装組織「ダモクレスの剣」が制圧している施設に対して、正規軍が奪還作戦を仕掛けているという状況です。描かれているヴァンツァーは手前がギザ、奥がグリレ・ゼクスで、これらの機体が共闘しているというのも実はおもしろいんです。

描かれたのは、戦いの中に芽生える絆



FRONT MISSION EVOLVED
DESIGNWORKS HERALD
Vol.3_ キャラクターデザイン完成までの道のり

今回は過去2回からちょっと趣向を変えて、『FME』に登場するキャラクターのデザイン決定以前の未完成イラストを公開。シナリオのドラマ性にも注目が集まる『FME』の大事な顔をご覧あれ。

フロントミッション エボルヴ

■発売日：2010年9月16日発売　■価格：¥8,190（税込）※PC版はオープン価格
■機種：PS3、Xbox 360、PC　■ジャンル：STG（ドラマティックアクションシューター）
■発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Double Helix Games
■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大8人）

物語の中心人物となるにふさわしい強い意志を持った民間人

CIVILIAN

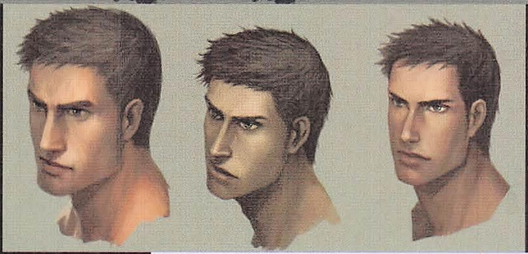
大勢力間の戦争や紛争を描き、主力機動兵器ヴァンツァーが激突する戦場が舞台となる『FM』シリーズにおいて、軍人ではなく民間人を主人公にすえた設定が異彩を放っている『FME』。自ら戦いに身を投じる民間人として、主人公ディランのデザインは、たくましく意志の強いイメージに仕上がっている。さらにディランの周辺の人物として、実の父親であるアランと、幼なじみのエイミーが登場。アランはU.S.N.軍所属の研究職で、エイミーはディランの同僚。両者とも当初は戦場から遠い存在ではあるが、軍事的にも物語的にも重要な位置にいる。設定とデザインの両面で新しい試みとなった、3人の制作過程を見てみよう。

キャニオンクロウ隊員のひ孫も登場!?

右のイラストは、残念ながら着彩まで至らずに未登場となってしまったキャラクターであるが、その名前に注目。彼は『FM』1作目で主人公所属部隊キャニオンクロウの補給担当として活躍した、ビウィー・リッチバーグJr.の子孫として設定されていた。名前の「Jr.」は2世を表すので、「5世」の彼は3世代後のひ孫世代にあたる。ふくよかな風貌とベレー帽がJr.を想起させる。

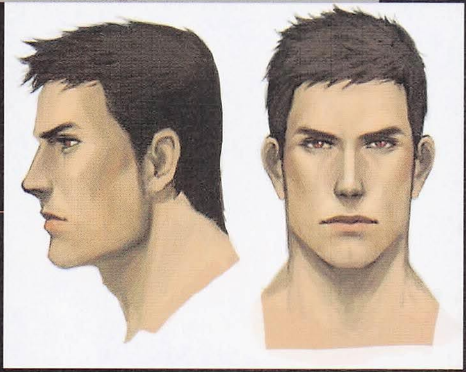

ビウィー・リッチバーグ5世





初期デザインは異能の主人公らしい派手めな印象であったが、主にヘアスタイルの試行錯誤を経て、スポーツマンを思わせる質実なイメージへ転換している。『FM5』の主人公・ウォルターの子孫という裏設定もある。

ディラン・ラムゼイ
DYLAN RAMSEY





精悍な表情でベテラン兵士を思わせる初期のデザインから、ちょっと神経質そうな研究者の顔へと変貌をとげており、やや若返っているようにも見えるアラン。ディランとは顔の輪郭や鼻筋、口元などがそっくりだ。



アラン・ラムゼイ
ALAN RAMSEY

エイミー・コーエン
AMY KOHEN





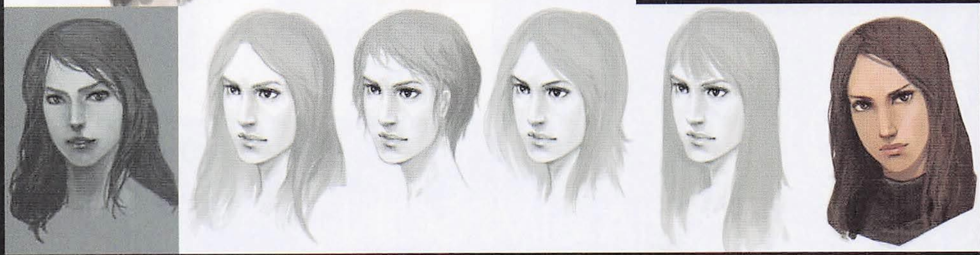
最終デザインに比べて初期のデザインはやや幼く、よりかわいらしい印象。トレードマークの帽子とメガネは、あとから追加されたようだ。



戦いのプロフェッショナルである職業軍人とそのデザイン変遷

SOLDIER

従来の『FM』シリーズの世界から60年余りが経過した近未来の設定とはいえ、『FME』でもO.C.U.とU.S.N.の覇権争いが世界の情勢を占うことには変わりがない。そしてU.S.N.人のディランが主人公ならば、戦いの中心になるのはもちろんU.S.N.軍。というわけで『FME』にはU.S.N.軍関係者が多数登場する。また、今回初掲載となる2人のキャラクターは、それぞれO.C.U.軍と大漢中軍の所属だ。両軍がどのようにシナリオに絡んでくるのかにも注目したい。



ヒロインとして設定されているアデラは、初期の甘さの残る顔つきから、ヴァンツァーパイロットらしいクールビューティを印象づける顔つきへと変化。髪型も数パターンが考えられたようで、試行錯誤のあとが見てとれる。

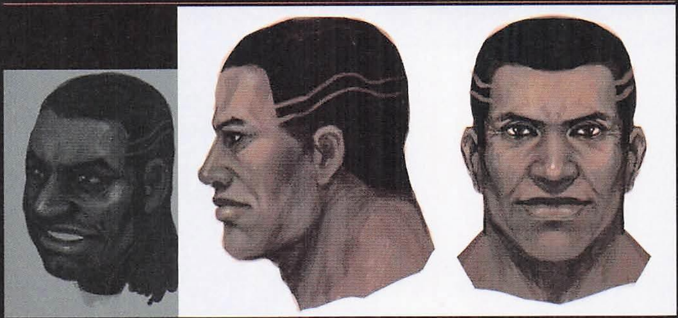
アデラ・シーウェル

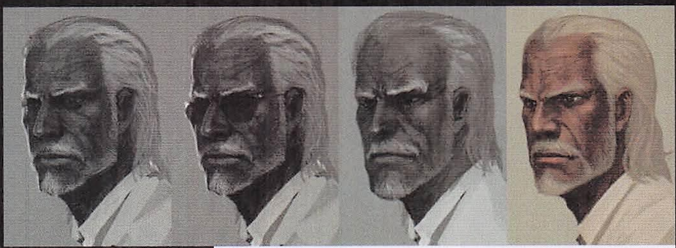
ADELA SEAWELL

ラッセル・ハミルトン

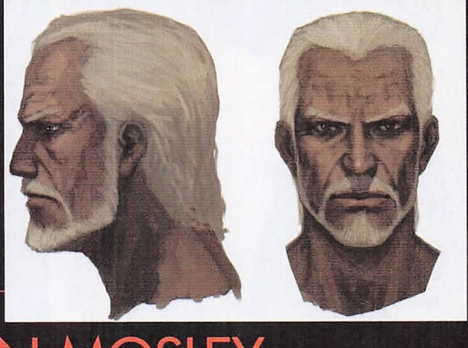
RUSSELL HAMILTON

ハミルトン中尉はアデラの上官で、小隊長を務めるナイスガイ。戦歴をにじませつつも人情に厚そうな笑顔が特徴。





U.S.N.軍の生きた伝説ともいえるゴドウィンは、初期デザインでほぼ完成していた模様。ヒゲなどの微調整のみで最終デザインに至っている。

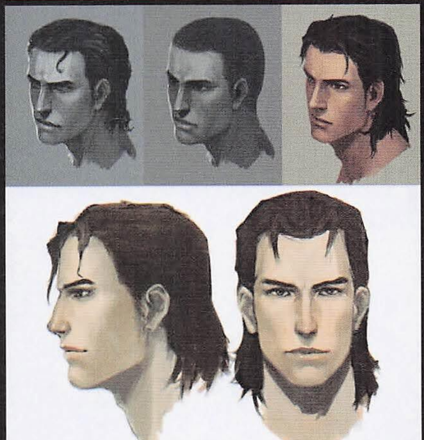


ゴドウィン・モーズレイ

GODWIN MOSLEY

ジェド・テイラー・ゴードン

JED TAYLOR GORDON



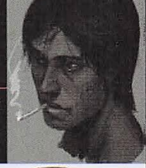
O.C.U.軍の若きエリートパイロットのジェド。イタリアンマフィアのようなひとクセある顔つきが、実直で穏やかな表情へと修正された。最終的には髪型もオールバックへと変更。



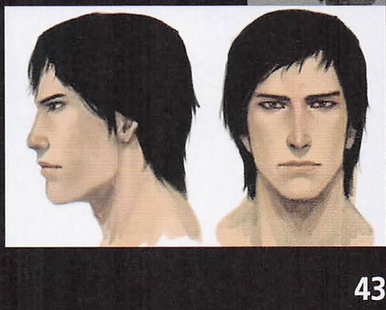
ジェド全身

ユン・テ・ファン

YUNG-TAE-HWANG



大漢中軍・快速反応部隊の少尉。最終デザインは初期のニヒルな雰囲気がなくなり、頭脳明晰な作戦家にふさわしい鋭い眼光が印象的となっている。





ユン全身

宇宙開発の阻止に動く 非情の傭兵集団「アポロンの戦車」

TERRORIST

前回のゲーム最新情報で判明した敵対勢力「アポロンの戦車」のメンバーのデザイン画も入手した。アポロンとは、ギリシャ神話の主神ゼウスの息子で、4頭立ての馬車で太陽を運ぶ太陽神でもあった。20世紀のアメリカ合衆国の宇宙飛行計画(のちに月面探査計画)のプロジェクト名「アポロ計画」も、この神の名からつけられている。軌道エレベータを中心とする宇宙開発計画とアポロンの戦車の命名には何か関連がありそうだが、その詳細は不明。なお、アポロンの戦車の雇い主であるコーネリアスは、今回初掲載のキャラだ。



アポロンの戦車のタトゥー

ミーガン・チェンバレン

MEGAN CHAMBERLAIN

ヘアスタイルからスピリチュアルな印象を受けるミーガン。前髪を揃えたことで、その印象が強まったことがわかる。



マーカス・セリグマン

MARCUS SELIGMAN

アポロンの戦車の4人中、唯一の男性で古株のマーカス。初期デザインは、さらに老けた設定だったことがわかるが、もしかするとこれは彼の父親かもしれない。



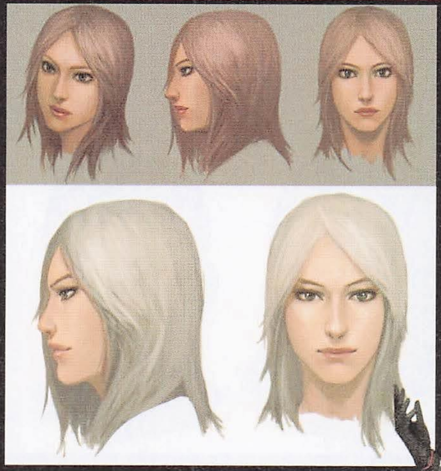


左腕のタトゥー

ピア・シンプソン

PIA SIMPSON

アポロンの戦車で最年少のピア。初期のデザインでは赤髪と猫目のキャラだったが、最終的には白髪に変更されている。なお、この段階では、前回掲載したイラストでかけていた赤いサングラスはない。



コーネリアス・ヴェルナー

CORNELIUS WERNER

U.S.N.軍を抜けて巨大武装組織「ダモクレスの剣」を率いるテロリスト。顔の左半面の大きな傷跡（？）が目立つが、まだ32歳と年若い。ミステリアスで冷たい雰囲気が強調されている。





コーネリアス全身

グロリア・レグイザモ

GLORIA LEGUIZAMO

非情な性格を反映して、ひたすら険しい表情のグロリア。右のこめかみにアポロンの戦車のタトゥーがあるという設定だが、確認はできない。



Front Mission Evolved
DESIGNWORKS HERALD Column ❶

明らかになった「アポロンの戦車」活動情報

『FME』では「ダモクレスの剣」に雇われてテロ活動に従事するアポロンの戦車だが、それ以前の活動が判明した。

4機のヴァンツァーで活動する危険な傭兵部隊「アポロンの戦車」。ディランが巻き込まれたニューヨーク襲撃を主導した彼らの、それ以前の活動について年表にまとめた。なんと前身は、オーストラリアの警備会社にすぎず、傭兵業進出後の第2次ハフマン紛争では消滅の憂き目にもあっている。その後は、『FM3』にも登場した呉龍の活動に触発されて、残党が傭兵部隊を結成。アポロンの戦車を名乗るようになり『FME』の時代に至っている。部隊名と活動内容はあまり関係がないようだ。

◉アポロンの戦車関連年表

年	出来事	
2019	オーストラリアで「アデレード警備保障（セキュリティ・エージェンシー）（ASA)」が設立	①
2035	O.C.U.オーストラリアで大規模なテロが起こるという噂が広まる	②
2040	ASAの分裂で「アデレード・サービス・グループ（ASG)」が設立	③
2050	ASG、社長交代を期に自らを民間軍事会社として公表する	④
2055	ASG所属人数が発足以来最大となる200人を超える	
2064	ASG新社長にロバート・ドン（50歳）が就任。元オーストラリア陸軍大尉	
2070	第1次ハフマン紛争勃発。ASGも傭兵として参加し、戦場でのWAPの活躍を目にしてWAPパイロット養成に力を注ぎ始める	
2075	ASGのWAPパイロットがラーブヌイ共和国に派遣される	⑤
2085	この年あたりからハフマン島国境付近の警備の任に就く	
2089	国境付近での傭兵の行方不明事件で被害が続出し、ASGがO.C.U.軍を訴えるも和解となる	
2090	第2次ハフマン紛争勃発。ASGも参加するが、人員への被害甚大で会社としての活動が危ぶまれる	
2091	第2次ハフマン紛争終結と同時にASG消滅	⑥
2101	「呉龍（セントピード)」結成	⑦
2111	ASG残党の傭兵が「アポロンの戦車」を名乗る	⑧
2116	アポロンの戦車が「ジャナクプルの悲劇」を起こしたテロリスト達を鎮圧	⑨
2123	アポロンの戦車がO.C.U.ニュージーランドでの不穏分子鎮圧に参加。非道な手法が非難を受ける	
2133	アポロンの戦車所属のヴィンセントとジャマイカ人女性（セリグマン姓）の間にマーカス・セリグマン誕生	
2134	「奇跡の大生還」事件発生。詳細は不明	
2143	グロリア・レグイザモ誕生	
2147	ミーガン・チェンバレン誕生	
2152	マーカスがジャマイカ国防軍に入隊	⑩
2152	ピア・シンプソン誕生	
2154	マーカスがキューバに入国	⑪
2155	マーカス、タバコ畑で働きながら青年労働軍の地域リーダーとなる	
2156	マーカスがO.C.U.オーストラリアに入国	⑫
2158	E.C.ギリシャの経済破綻により、市民デモが発生	⑬
2160	E.C.ギリシャの難民がテロリストとなってアフリカへ侵攻	
2161	グロリアがアポロンの戦車に加入	
2165	ミーガンがアポロンの戦車に加入	
2166	アポロンの戦車がワールドカップのイギリス大会にて要人警護の任に就く	
2167	ピアがアポロンの戦車に加入	⑭
2169	コーネリアス・ヴェルナーに雇われる	⑮
2171	ニューヨーク襲撃	

① この年、オーストラリアがバンコク経済帯に加盟。当初のASAは普通の警備保障会社で、民間人の警備までカバーしていた。スタッフの多くは元軍人。

② 反O.C.U.のテロリストがO.C.U.オーストラリアに侵入したという誤った情報が伝わったため、C.I.S.U.（O.C.U.の諜報組織）の依頼でASAが要人警護を担当する。

③ 社内の内紛で70名ほどのC.I.S.U.移籍組と100名ほどの独立組に分裂する。ASGの表向きの業務は警備保障だったが、軍事サポートの裏稼業も本格化していった。

④ 新社長はE.C.フランス海軍出身のロッキー・ホウル（47歳）。裏稼業を公開することで軍事活動が拡大し、中東やアフリカなどの情勢不安定な地域にも出動した。

⑤ 軍事訓練の補助業務として請け負ったが、全員が死亡する大惨事が起こる。ラーブヌイ軍兵士のヴァンツァー誤作動が事故の原因とされるが真相は不明。

⑥ 当時の社長は元E.C.イギリス陸軍大尉のチャールズ・ヴァッセナー（45歳）で、コードネームはアポロン。チャールズは紛争を生き抜いてフリーの傭兵となる。

⑦ 初めのうちは呉龍の存在を毛嫌いしていたチャールズだったが、その活動に影響を受けて、傭兵のままASG当時の要人警護、軍事訓練の業務を再開する。ただし、呉龍のようにホームページを公開するなどの表立った宣伝活動は行っていない。

⑧ チャールズとその部下で結成された傭兵部隊の部隊名。この頃に天才的ヴァンツァーパイロットの元E.C.フランス軍人ヴィンセント・ドイル（24歳）が加入する。

⑨ 大漢中に雇われた呉龍と、O.C.U.アロルデシュに雇われたアポロンの戦車が交戦する。それぞれインドー大漢中国境付近のテロリスト鎮圧を依頼されるも、お互いを敵と誤認した。その後は協力してテロリストを鎮圧していった。

⑩ マーカスはレゲエバンドのメンバーとしてメジャーデビューを勝ちとるが、直後にマネージャーが契約金を持ち逃げする。母親が病に倒れたため、やむなく入隊。

⑪ マーカスの母親が死亡し、彼自身はジャマイカを捨ててキューバ入りする。そこで青年労働軍に所属し、ヴァンツァーの操縦テクニックを学ぶ。キューバでは何度かU.S.N.軍との小競り合いが発生し、U.S.N.への敵対心が芽生える。

⑫ マーカスはヴァンツァー搭乗時の興奮を求めてアポロンの戦車に入隊する。69歳のヴィンセントも所属はしていたが、お互いに親子とは気づかず。ヴィンセントはすでにヴァンツァーを降り、リーダーも別の人間にかわっていた。

⑬ デモ隊には民間用ヴァンツァーも参加し、現地警察では手に負えない事態に発展してしまう。E.C.ギリシャ政府の依頼でアポロンの戦車が鎮圧に乗り出すと、ヴァンツァーの四肢だけを破壊する離れ業によって無血で事態を収拾した。

⑭ ニューヨーク襲撃時のメンバー4人が揃う。4人となっての初仕事はウルルⅠの補修警備。同年、インド国境警備ではパキスタン民兵を撃退して実力を誇示した。

⑮ コーネリアスの私兵になれという要求には難色を示したが、破格の契約金と専用ヴァンツァーの支給、2年間の期間限定という好条件のために契約締結に至った。

FRONT MISSION EVOLVED
SPECIAL INTERVIEW

橋本プロデューサーに聞く 第2回

『FME』のドラマチックなシナリオやドラスティックな主人公の設定に迫る、スペシャルインタビュー第2弾。前回に引き続きプロデューサー謹製のラフ画も掲載する。



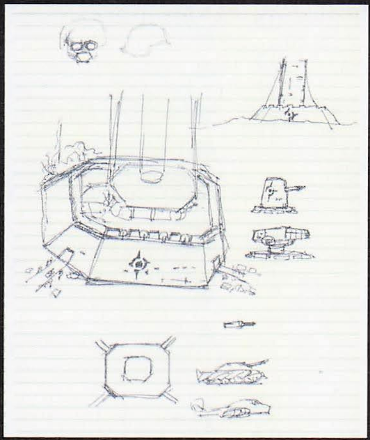
『FME』プロデューサー

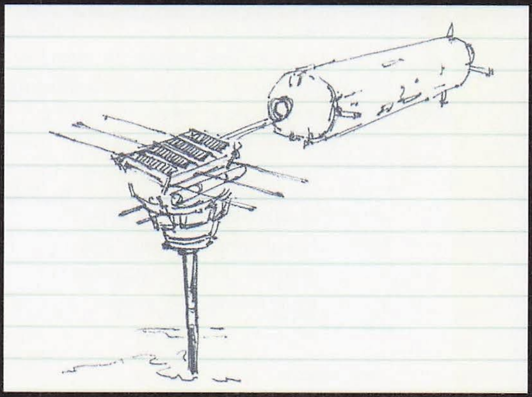
橋本真司

『FM』シリーズでは『FM』『FM2』『FMオルタナティブ』『ガンハザード』の共同プロデュースを手掛ける。『FME』でもプロデューサーとして、制作全般の指揮をとるキーパーソンだ。

SFC時代から温めてきた題材を自らラフに描き起こしたのが始まり

――前回の扉絵も、橋本さん自らがラフを起こしていたことに驚いたのですが、ご自分のイメージをラフ画にするという手法は以前からとられていたのですか？
橋本氏（以下、敬称略）：そうですね、バンダイ時代から結構描いていましたよ。幻の企画書もいっぱい書きました。『FME』の企画のきっかけになった軌道エレベータも、最初に絵を描いたんです。
――22世紀の未来に軌道エレベータが開発されるという設定は、最初から考えられていたんですね。
橋本：この設定を考えた2007年にNASAの特集番組を見たんです。それはスペースシャトルはもうすぐ退役します、そのかわりに軌道エレベータを作ります、という内容でした。この軌道エレベータという設定自体は『ガンハザード』にも使っていたので、予備知識があったんです。それが2007年にはかなり具体的な話になっていて、同時にゲーム機のパフォーマンスも『ガンハザード』制作当時よりも上がっていたので、もう一度描いてみたいなと思ったんです。
――そのイメージをイラストに？
橋本：はい、それで僕が先行して何枚かラフを描いて、スタッフにフィードバックしてもらったんです。ただ、軌道エレベータだけでは『FME』は成り立たないので、さらに『FME』と軌道エレベータの絡ませ方を考えたんです。NASAの特集ではアメリカだけの軌道エレベータの話だったのですが、『FME』の世界では各国がそれぞれで軌道エレベータを作って、地球上で土地を奪い合うのと同じようなことが宇宙でも起こるのだろうと想像しました。各国が軌道エレベータを建設すれば、相手の妨害もしたくなるし、宇宙の勢力争いのために軌道エレベータの奪い合いが起こって、そこにテロリスト集団などが絡んでくるだろうと。





◀▲『FME』開発が始まる際に橋本氏自らが描き起こしたという軌道エレベータのラフ。立体的で細部にも凝っており、完成形をイメージしやすい。

Front Mission Evolved
DESIGNWORKS HERALD Column ❷

ゲーム情報『FME』最前線

ファントム事件の経緯とバトルスキルの詳細が判明した。

アデラが記憶を失う原因となったファントム事件。それはU.S.N.軍によるE.D.G.E.システムの実験中にヴァンツァーが暴走して多くの軍人、民間人が犠牲になった痛ましい事故だった。当時U.S.N.軍に所属していたコーネリアスもこれに関与。U.S.N.軍を離れるきっかけにもなっている。開発者のアラン、U.S.N.軍准将のゴドウィンもかかわっていた模様。



▶ファントム事件の悪夢のイチ場面。逃げまどう人の背後には、炎上する街とヴァンツァーの姿が。

アポロンの戦車に指示を出すテロリスト

コーネリアス・ヴェルナー



▲かつてはU.S.N.陸軍に所属していたが、ファントム事件発生後に軍を去る。その後わずか2年で武装集団「ダモクレスの剣」を巨大な組織に成長させ、無目的な殺し合いを賛美している。

最初にぼくと鳥山（求氏）とで練っていたストーリーは今の2〜3倍もあったんですよ――橋本氏

──『FME』では主人公が軍人ではなく、企業のエンジニアということですが、これはどのような経緯で設定されたのでしょうか？
橋本：従来どおりにヴァンツァーパイロットを主人公にするという選択肢もあったのですが、ストーリーの導入に、ある種の謎を含ませるためにこの設定にしました。プレイ時間は海外のFPSやTPS並ですが、実際に作ったボリュームはもっとありました。僕と鳥山（求氏）で作ったストーリーは、今の2〜3倍もあったんです。プレイのテンポを重視して、やむなくカットしましたが、そのぶんスピーディに楽しめるようになったと思います。
──鳥山さんとの作業は、どのような手順で進められたのでしょうか？
橋本：大まかな起承転結の流れは僕が設定したんです。謎めいた導入や、途中のいろいろなアイデアを出して、敵対する存在を決めて、結末がどうなって、というアウトラインを作りました。細かな人間関係やバックボーンについては、専門家の鳥山に頼んでいます。
──各国の力関係について、従来のシリーズから変わっている部分はありますか？
橋本：そこは土田（俊郎氏。『FME』世界観監修）とも話し合いましたが、『FM』シリーズで重ねてきた歴史の流れの延長上の世界なので大きく変わっていることはありません。ただ、この世界でもう1つの世界大戦ともいうべき、大規模な戦いを描きたかったというのはありますね。密度の濃い局地戦は従来のシリーズでも扱ってきましたが、違う角度でわかりやすい戦いの姿を描きたいと思ったんです。
──前回と今回のゲーム情報では、敵になりそうな傭兵部隊の姿も明らかになってきましたが、これらの設定も橋本さんが手がけられたのでしょうか？
橋本：強い敵を出したいという希望はありました。「アポロンの戦車」の設定や演出は鳥山ですね。シリーズ歴代の敵のなかでも一番印象に残る敵キャラになっていると思います。ちょっとアクが強すぎるくらいですね。
──印象に残る敵というのは楽しみですね。
橋本：シンガポールのImaginary Friends Studios（『FME』デザイン担当）が思いっきり描いてくれたので、かなり個性的に仕上がってます。
──『FME』のストーリーに主にかかわってくるのは、どういった勢力なのでしょうか？
橋本：表向きの設定としてはU.S.N.とO.C.U.がぶつかって、そこを大漢中が俯瞰しているような形になります。裏にはそれを演出する存在がいたりするんですけどね。『FME』には「人類愛」というテーマを込めていて、最後には国家も国境も越えて、人類が手をとりあう展開になります。これは『FME』の開発体制と同じで、日本、アメリカ、シンガポールの共同作業で生まれた作品にふさわしい、普遍的なテーマだと思います。



▲今回の本記事扉絵（P.40）のラフ。手前の兵士を見ても、銃火器や装備に至るまで詳細に描き込まれた立派なイラストレベルだ。

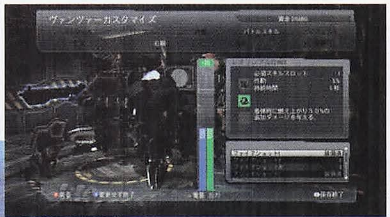
バトルスキルをセットアップして優位に戦え

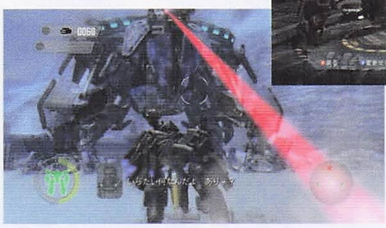
『FME』では、武器ごとに設定されたスキルスロットにバトルスキルをセットアップすることができる。スキルには1〜3のレベルがあり、レベルが高いほど効果が高く、必要とするスロット数も多くなる。スキルスロットの数は限られているので、セットするスキルのやり繰りも重要な戦略となりそうだ。

パニックショット：敵を混乱に陥れて、武器の命中率を低下させる。
ホーミング：装備しているミサイルのロックオン時間が短縮される。
ファイアショット：銃器の着弾時に燃え上がり、追加ダメージを与えられる。
ロングショット：ショットガンの射程を広げ、弾丸が拡散せずに集中する。

パーツのスロットにバトルスキルをセット！

▶セットアップ画面でバトルスキルを設定。レベル1のスキルを3つにするか、レベル3のスキルを1つにするか。





◀シングルプレイでは、ゲームの進行度合いでスキルが増えていく。写真はダモクレスの剣の大型機動兵器ファフニールとの戦闘。ボス戦では、特にスキルの選択がカギとなる。



▲バトルスキルが発動すると、画面上部に表示されている両腕両肩の装備武器アイコンの横にバトルスキルのアイコンが現れる。アイコンの周囲に出現する半円のゲージはスキル効果の残り時間。


絶望の闇を切り裂く
一陣の風。



Solatorobo Archives
［ソラトロボ アーカイブス］
第５回

本イラストの2体のロボをはじめ、独創的なデザインのロボが数多く登場する『Solatorobo』(以下、ソラトロボ)。今回は、そんなロボやメカをテーマにした世界観解説と開発者インタビューを存分にお届け！

ディレクター・磯部氏
（WAKA 名義でイラストも担当）
描き下ろしイラスト

戦いは拮抗する

物語の第二部、ダハーカMk2という新しい力を手に入れたレッド、そして同じ力を持つネロとのハイブリッド同士の宿命の戦いをイメージして描きました。レッドはいつも多くの仲間とともにあり、決して1人で戦っているのではありません。そんな心強い仲間との絆も感じられるようにしています。

DATA Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ ●2010年10月28日発売 ●通常版：¥5,040（税込）／限定版：¥7,140（税込） ●DS（DSi対応） ●A・RPG ●プレイ人数：1～4人 ●発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：サイバーコネクトツー

World Guide

世界の歴史から住人達の生活まで、あらゆる設定が作り込まれている本作。そのなかから、ゲームタイトルになった「ロボ」と浮遊大陸で発展した「飛行艇」について、設定画をもとにその秘密に迫っていこう。

設定画から『ソラトロボ』の世界観を探る

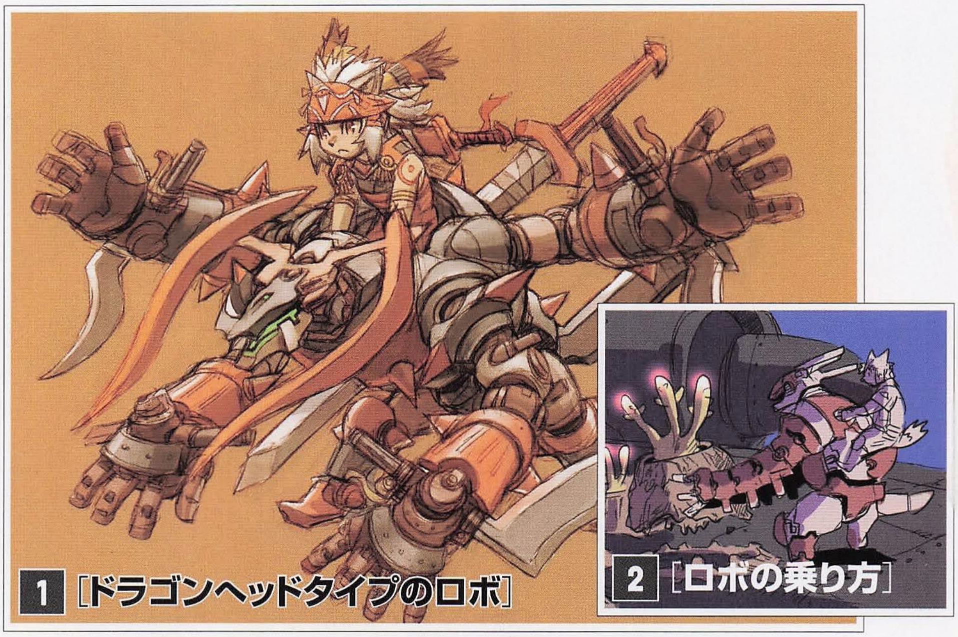
ロボのタイプ

兵器から仕事の道具に変化した機械

本作の世界では、機械技術を得意とするイヌヒトにより、さまざまなロボが開発されている。強力な銃火器を搭載できるロボは、かつて戦場の兵器として運用された。戦争終結後は、巨大な資材の運搬やヒトに害なすモンスターの討伐など、危険な作業をこなす道具として平和的に活用されている。ロボにはさまざまなサイズ・形状が存在するが、こうした外見の違いはそれぞれの国に伝わる伝承がもととなっているケースが多い。例えば、物語の舞台であるシェバルド共和国には、詳細は不明だが「ドラゴン」に関する伝説があるという。そのためか、この国で見られるロボには、竜のような顔がある、首が前にせり出している、操縦者は背中に乗るといった特徴がある。ほかの国のロボのデザインも気になるところだ。

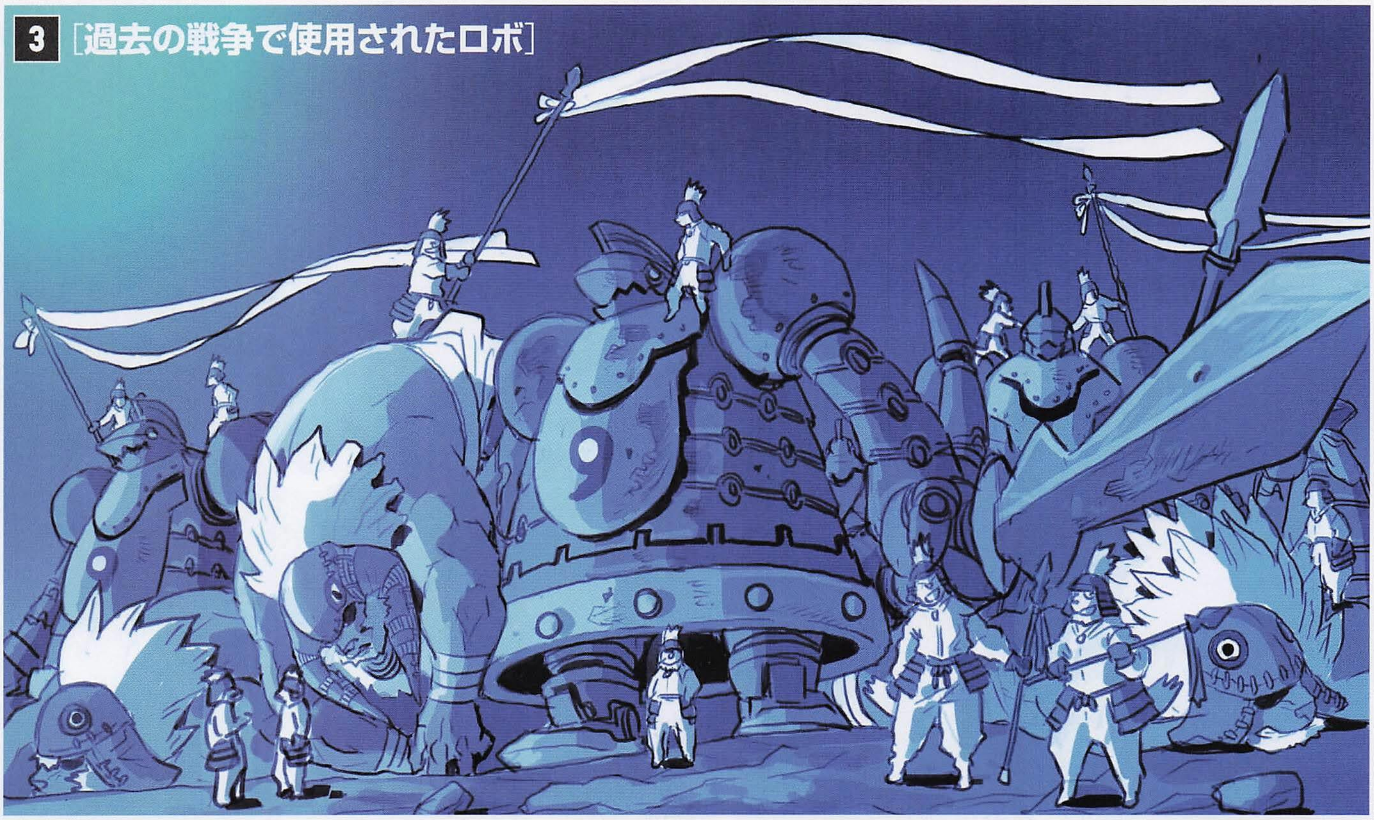
設定画解説

1「竜の頭」が目を引くロボ。多数の刀が仕込まれたこの機体は、近接戦に特化している模様。一般的にネコヒトはロボの操縦が苦手とされるが、写真のように上手に乗りこなす者も少なからずいる。
2ドラゴンヘッドタイプは、パイロットが背中の操縦席に乗り込む。
3シェバルド共和国のイヌヒトは、かつて起こったとある戦争のためにロボを大量に生産した。そのサイズはかなり巨大。



1［ドラゴンヘッドタイプのロボ］

2［ロボの乗り方］



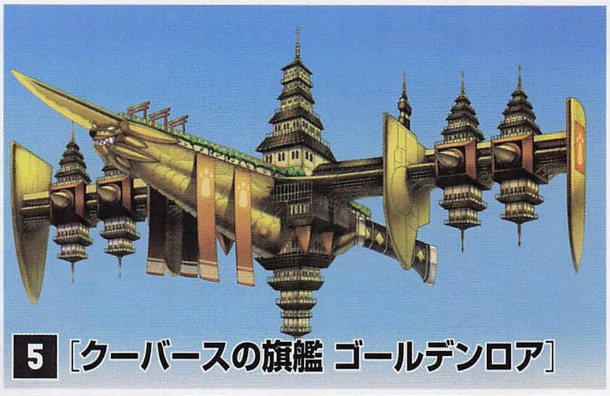
3［過去の戦争で使用されたロボ］

MORE! Solatorobo

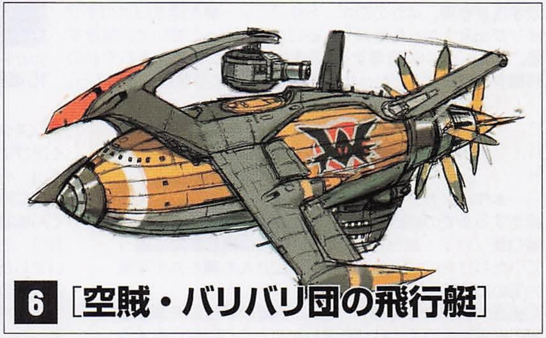
主人公のレッドが乗り込むダハーカは、モードの換装やタイプチェンジによって外見がガラッと変化する。しかし、ダハーカはこうした外見だけではなく、さまざまなパーツをつけてカスタムすることで、その性能も大きく変えることが可能。カスタムできる能力には、「こうげき」や「ぼうぎょ」など複数の項目がある。自分の伸ばしたい能力を集中的に上げたり、各能力をバランスよく強化したりすることで、まさに「自分だけのダハーカ」を作り上げられるのだ！



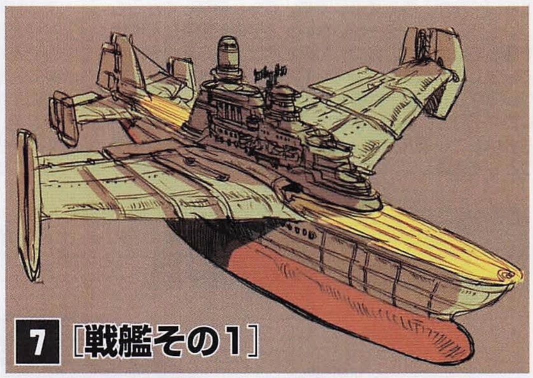
4 ［飛行空母］



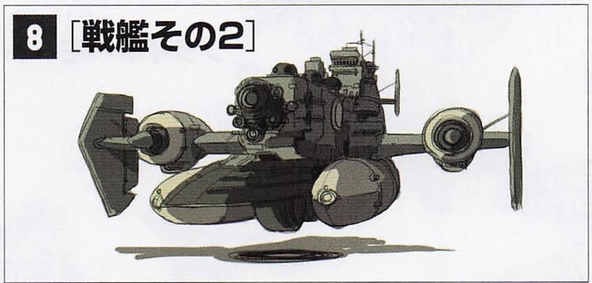
5 ［クーバースの旗艦 ゴールデンロア］



6 ［空賊・バリバリ団の飛行艇］



7 ［戦艦その1］



8 ［戦艦その2］



9 ［デュエルシップ］

飛行艇のバリエーション

多彩な姿を見せる空の移動手段

浮遊大陸にはいくつもの島があり、人々は飛行艇を用いて島と島の間を頻繁に行き来している。近場の島同士ならばロープウェイで結ばれている場合もあるが、ほとんどの移動は飛行艇で行うものと考えていい。飛行艇は1人乗りのものや、ハンターギルドが所有する空母など、さまざまなタイプが存在。特に、シェパルド共和国は過去に起きた戦争の経験により、戦艦を製造する技術に優れている。平和になった現在は軍事研究こそ縮小されているが、当時の高度な技術によって作られた戦艦はハンターギルドなどが買い取り、「戦力」として活用している。黄色やオレンジなどカラフルな色彩の一般の民間機に対して、暗めの色彩が多い戦艦はなんとなく不気味な印象をぬぐえない。戦艦には長距離射程ロケットやミサイルが内蔵されており、それを使って仕事を邪魔する存在や敵対組織を攻撃することもあるようだ。

設定画解説

4 下にぶら下がっている部分が街の機能を果たし、機内で乗組員が生活できるようになっている。民間用の小型機と比べると、その大きさの違いがよくわかる。その迫力満点の姿は、まさに「空飛ぶ要塞都市」。
5 その名のとおり金色に輝いている、シェパルド共和国最大のハンターギルド・クーバースが所有する戦艦。上下に伸びる塔には和風のテイストが見てとれる。
6 浮遊大陸の各地では、ならず者が徒党を組んで結成した「空賊」が出没することも。彼らの飛行艇は機動性を高めるためか、小型のものが多い。
7 8 戦艦には、多くの人々を運搬するタイプや、巨大なタービンで飛行速度をアップさせたタイプがある。
9 飛行艇のなかには、ロボ同士の戦いを観戦できるデュエルシップなど、娯楽施設になっているものもある。

MORE! Solatorobo

上の設定画で紹介している「バリバリ団の飛行艇」のオーナーは空賊のバリバリ団。このほか、空賊には隊員全員が女性の「桃色ピーチ団」や、密漁専門の「カモメ団」といった組織が存在するらしい。彼らは組織の信念（？）に従って悪事を働いているようなので、ハンターの仕事で撃退を依頼されることもあるだろう。ちなみに空賊を取り締まる警察は、国内で圧倒的に不足しているという。そのため、各地域の自衛団やハンターがその役目を果たしているとか。

Special Interview

本格派SFの世界観を盛り立てるメカニックデザイン

すべてに表と裏がある二重構造の本格的SF世界を描く『ソラトロボ』。その世界を構築するクリエイターのみなさんに、制作に関するお話をうかがうこのコーナー。今回は松山洋氏と、独創的なデザインのロボのイラストレーションを担当した谷口欣孝氏が登場。ほかのロボット作品とは一線を画すロボのデザインが出来上がった経緯や、谷口氏の作品への想いをお届けする。また、作中に登場する12体のロボについて、それぞれの特徴や谷口氏がこだわったポイントをじっくり解説していこう。

15th ANNIVERSARY CyberConnect2
サイバーコネクトツー15周年記念作品



エグゼクティブディレクター
松山洋氏
サイバーコネクトツーの社長で、会社の顔というべき存在。特撮作品やロボットアニメが大好きで、本作のロボ達にもこだわりを見せる。

メカニックイラストレーション
谷口欣孝氏
『スーパーロボット大戦』シリーズのオリジナルメカや『サモンナイト』シリーズの召喚獣などのデザインを担当したイラストレーター。

大学時代から密かに存在していたお2人を結ぶ"縁"

──本作のメカニックイラストレーションを谷口さんが担当するまでの経緯を教えてください。

谷口氏(以下、敬称略) 実は、実際に同じ時期に通っていたわけではないのですが、松山さんも僕も九州産業大学の出身なんですよ。

松山氏(以下、敬称略) そう。私達は学校の先輩と後輩の関係なんです。私が卒業したあとくらいに、ちょうど谷口くんが入学した感じです。でも、卒業してからもいいイラストレーターがいないか大学の学園祭などに足を運んでいたので、谷口くんの名前はだいぶ前から知っていました。彼の絵を見て、「異様にメカがうまい人間がいるな〜」と思ったのを覚えています。

谷口 それと、僕は大学生の頃にも松山さんには何度かお会いしているんですよ。僕の5〜6歳上の先輩に、プロとして活躍している漫画家がいるんですが、その方のアシスタントをしていたときに、松山さんが仕事場によく遊びに来ていたんです。

松山 その漫画家と私は知り合いだったので、定期的に遊びに行っていたんですね。今思い返してみれば、谷口くんはあの仕事場にいたんだよね(笑)。

谷口 そこでトーンを貼ったり、線を描いたりとかしていましたね(笑)。元々松山さんとはそういった誰かを介してのつながりはありましたが、こうして縁あって『ソラトロボ』でお仕事をご一緒させていただくことになりました。設定資料を見せていただいたときは、ワクワクする世界観、服装や宗教、社会風俗といった設定が異常なほど細かく決めてあって、「この人達、本当にブッ飛んでるなぁ」と思いましたね(笑)。そんな設定資料を見て、ぜひこの作品にかかわりたいと思いました。

松山 たしかに、ゲームには絶対に出てこないであろう設定を、うなりながら一生懸命考えている時間もありましたからね(笑)。

谷口 そうそう、トイレの設定なんて、絶対ゲームに出て来ないでしょ、という(笑)。そんなおもしろい世界観を知って、ぜひ僕も一緒に『ソラトロボ』を盛り上げたいなぁと思えたんです。

──ディレクターであり、イラストレーターでもある磯部さんによるロボやメカニックのベースデザインには、どのような感想を持たれましたか?

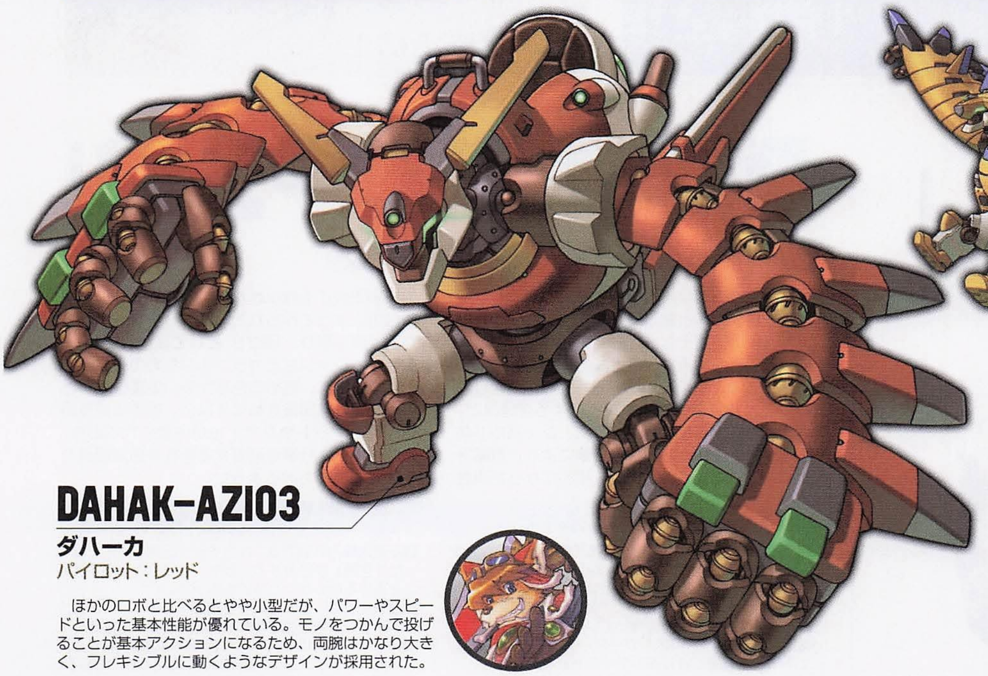
谷口 最初にロボのベースデザインを拝見したときは、腕が長く、前傾姿勢で、シッポが生えた姿が斬新だなと思いました。本作には何体ものロボが登場しますが、その多くがドラゴンをモチーフにしていて、統一感があっていいですよね! それに、飛行艇のデザインが独特なことにも惹かれました。普通の飛行機は平べったいデザインのモノが多いんですが、本作では縦長のデザインがかなり多いんですよ。どちらかといえば、飛行機というよりは船舶に近い感じがします。

松山 それは、大陸が空に浮かんだ世界ということで、「雲海を泳ぐ船」をイメージして制作したためですね。

谷口 あらゆる機械にクリステルドライブが付いている

Robo File1 主人公レッドの愛機 ダハーカの初期形態

イヌヒトの主人公・レッドの愛機であるダハーカは、強靭な腕で「つかんで投げる」ことに特化したロボ。この腕を駆使したアクションで、バトルやクエストに挑戦していくことになる。なお、ダハーカには基本のモードと形状が異なる別形態が存在。形態を変化させる際に付け替えるパーツに関しても、詳細な設定が用意されている。



DAHAK-AZI03
ダハーカ
パイロット:レッド

ほかのロボと比べるとやや小型だが、パワーやスピードといった基本性能が優れている。モノをつかんで投げることが基本アクションになるため、両腕はかなり大きく、フレキシブルに動くようなデザインが採用された。



ダハーカ フライヤーモード

離れ小島が点在するダブレン群島などで使われるモード。両腕が翼となり、飛行が可能に。ブーストによって高速移動を行えるが、オーバーヒートしやすい。



ダハーカ アングラーモード

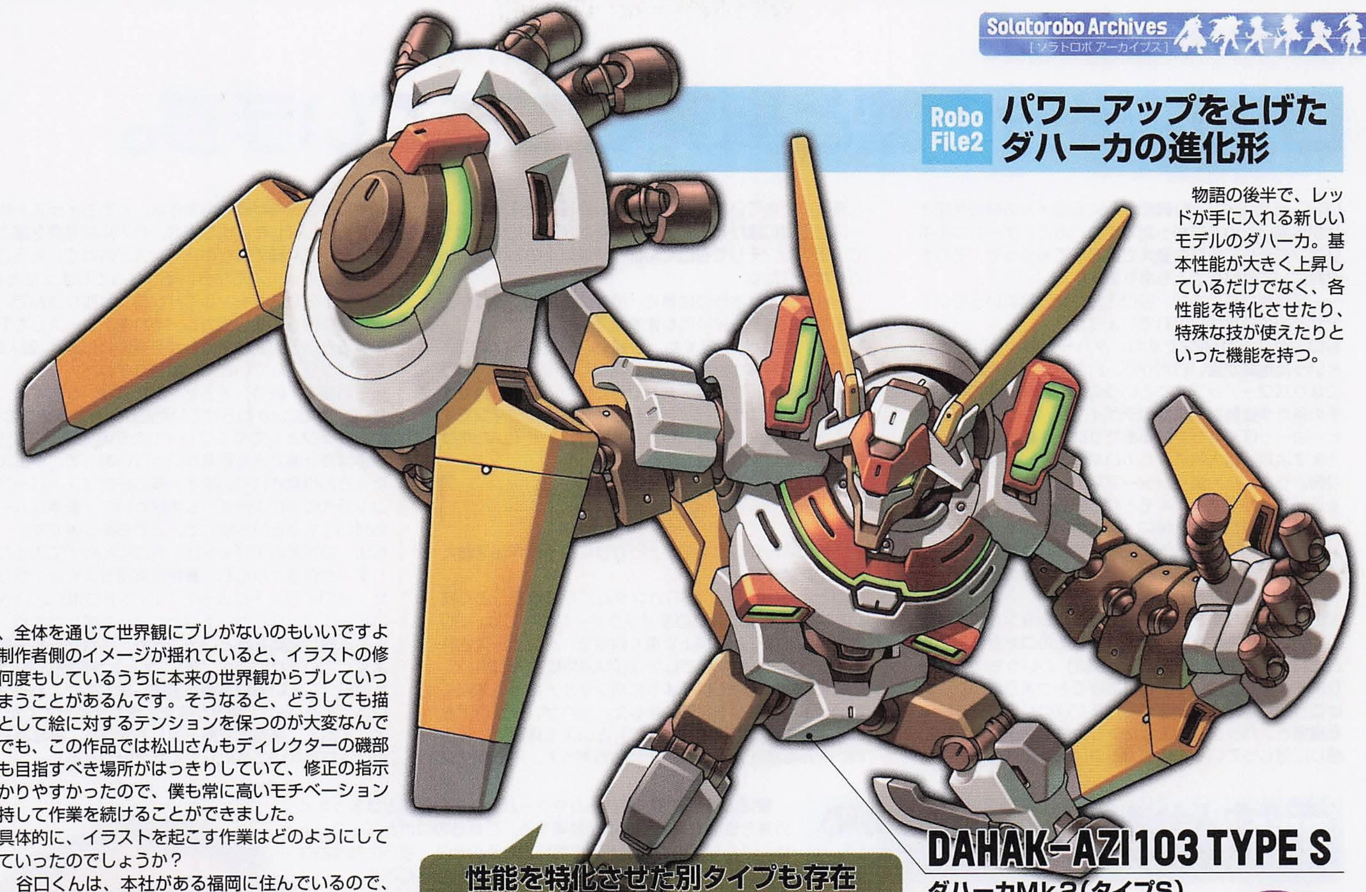
戦艦の残骸をヤドにした超巨大ヤドカリをつるための機体。左腕に係留用のアンカーを改造したモリを装着しており、これを戦艦に撃ち込んで引き揚げる。

MORE! Solatorobo

谷口氏の大学時代の先輩には、『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザインを手がける飯塚武史氏がいる。かつて、谷口氏は飯塚氏に「ゲームの仕事、手伝ってみる?」と聞かれてその場でうなずいたのだが、結果としてそれがゲーム業界に入るきっかけになったそうだ。松山氏と谷口氏が通った大学には、『サモンナイト』のディレクターも在籍していたそうで、多彩な人材が揃っていた。人や仕事の縁というものは、いろいろなところでつながっているものらしい。

Robo File2 パワーアップをとげたダハーカの進化形

物語の後半で、レッドが手に入れる新しいモデルのダハーカ。基本性能が大きく上昇しているだけでなく、各性能を特化させたり、特殊な技が使えたりといった機能を持つ。



とか、全体を通じて世界観にブレがないのもいいですよね。制作者側のイメージが揺れていると、イラストの修正を何度もしているうちに本来の世界観からブレていってしまうことがあるんです。そうなると、どうしても描き手として絵に対するテンションを保つのが大変なんです。でも、この作品では松山さんもディレクターの磯部さんも目指すべき場所がはっきりしていて、修正の指示もわかりやすかったので、僕も常に高いモチベーションを維持して作業を続けることができました。

——具体的に、イラストを起こす作業はどのようにして進めていったのでしょうか？

松山　谷口くんは、本社がある福岡に住んでいるので、実際に何度も会社に来てもらうことができました。制作中のROMを見てもらったり、私や磯部が彼のちょっとした質問に答えたりと、密なやりとりをしながら進めていくことができたのは幸運でしたね。

谷口　ゲーム終盤に出てくるロボは、ベースデザインの資料が当時はまだラフの段階でしたが、（次ページへ続く）

性能を特化させた別タイプも存在

ダハーカMk2は、以下の3つのタイプに変更可能。自分のプレイスタイルに合わせた好きなタイプで戦える。

タイプC	タイプR	タイプG
つかみに特化	速度に特化	防御に特化

DAHAK-AZI103 TYPE S

ダハーカMk2（タイプS）

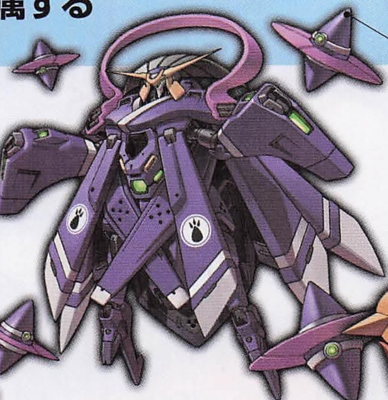
パイロット：レッド



ダハーカの格闘性能を大幅に強化した機体。モノをつかんで投げる動作のほかに、敵をつかんだままジャイアントスイングを繰り出せる。ほかにも何か仕掛けはあるのだろうか？

Robo File3 クーバースに所属するハンターのロボ

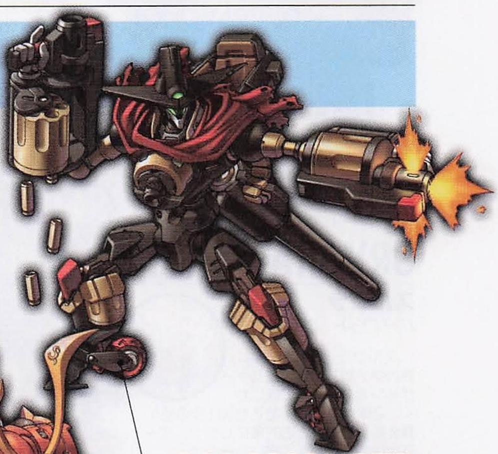
物語の序盤でレッドの前に立ちふさがるハンターギルドのクーバース。同組織には、パイロットの個性が反映されたようなカスタマイズを施されたロボが集う。



Tiamat-FL

ティアマト フェザーライト

パイロット：オペラ



遠距離攻撃に特化したロボ。羽衣や高下駄など、女性の着物姿に似ている。谷口氏は花魁をイメージして描いたそうだ。

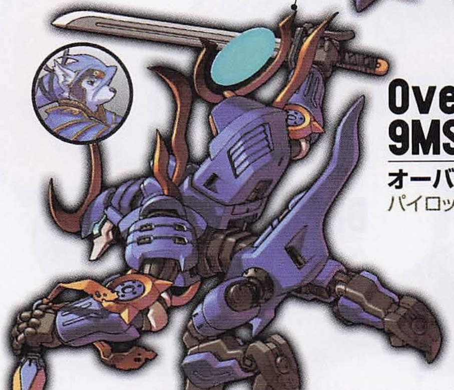


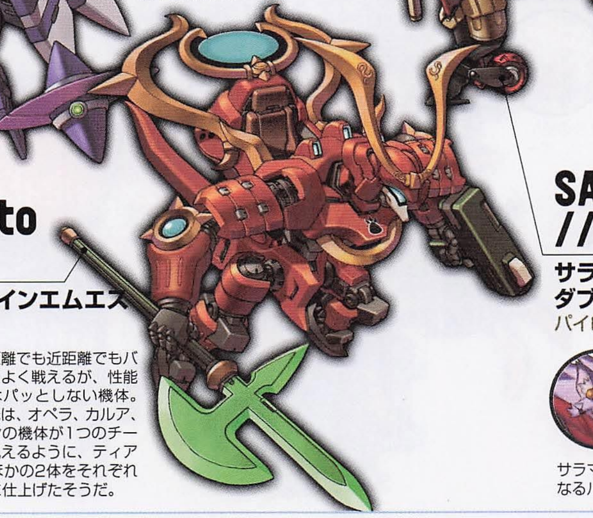
Mephisto TA

メフィスト タクティカルアクション

パイロット：グレン

接近戦を得意とする機体で、そのベースはカルアのロボと同じもの。デザインのモチーフは和風の甲冑。





OverMephisto 9MS

オーバーメフィスト ナインエムエス

パイロット：カルア



遠距離でも近距離でもバランスよく戦えるが、性能自体はパッとしない機体。谷口氏は、オペラ、カルア、グレンの機体が1つのチームに見えるように、ティアマトを正面向きに、ほかの2体をそれぞれ左右を向くイラストに仕上げたそうだ。

SALAMANDER //009

サラマンデル ダブルオーナイン

パイロット：ベルーガ



ガンマンタイプのロボで、遠距離攻撃を得意とする。ほかのロボとは異なり、どこか人間に近い形をしている。これはサラマンデルが、ほかの機体とは異なるルーツを持つためだという。

MORE! Solatorobo

谷口氏は、ロボットものの作品では、機体の形式番号などのディティールは大体覚えているほどの生粋のメカ好き。そんな氏は、ロボットものの作品を見るときは変形シーンに注目しているそうだ。また、意味がある変形のギミックやデザイン画から何か意図が感じられるデザインにもそそられるものがあるという。『ソラトロボ』のデザインも、あらゆるところに意味や意図が込められているらしいので、いろいろ想像を膨らませてみるのも楽しいところ。

ロボは半分の嘘と真実でできています。

(前ページからの続き)磯部さんに直接メカの構造を聞きながら描いたので早かったですね。あと、ゲーム中のポリゴンモデルの角度を変えて撮影してもらって、それを資料にして描いたこともあります。

――話は変わりますが、谷口さんが特に気にいっているデザインのロボは、どれでしょうか?

谷口 ダハーカMk2ですね。ダハーカのような赤や青といった色味が強いロボから、白を基調にした色のロボになりパワーアップするというのは、王道の展開ですし。手の長さや姿勢など基本のデザインは残したまま、顔がヒーローっぽくなっているあたりは、正統派の進化といえますよね。個人的に、このロボのデザインは、ラフの段階からあった力強くシャープな感じがうまく出せている気がするんですよ。キモとなる腕も我ながらカッコよく描けたと思います。特に、腕に付いているデカいフィンは、特徴的でおもしろいデザインになりました。

――松山さんからご覧になって、谷口さんの仕上げたイラストの印象はどうでしょうか?

松山 本作はロボとヒトで異なるアクションが可能な作品で、ロボは特に重要な要素です。そのロボが変形したときに、「絶対そんな形にならない」というものでは困ります。でも、逆にリアルなだけでもつまらない。これはこう曲がるだろうと想像できるだけのリアリティのある構造と、ハッタリも入ったケレン味のある外見がいい感じに混じっているものがカッコいい。ロボは半分の嘘と真実でできています。ですから、各部の立体構成、パースは正確に描ける人にデザインをお任せしたいと思っていました。そして谷口くんは、想像以上のものを描いてくれましたね。

――谷口さんは本作の世界で、ほかにも描いてみたかったデザインやテーマはありますか?

谷口 「変形合体」ですね。今回も、クーバースの3人組のロボを合体させませんかと提案したのですが、もうポリゴンモデルやシステムができているので難しいですと言われてしまって……。変形と合体は男のロマンですから、次の機会がありましたら、ぜひ描かせていただけると嬉しいです(笑)。

[谷口氏がロボを描き始めた起源(ルーツ)]

――谷口さんがロボを描くきっかけになった作品を教えていただけますか。

谷口 小さい頃から「SDガンダム」が好きで、よく描いていましたね。人間のキャラクターについては、SDガンダムを描く延長線上で描く程度で、デフォルメされたキャラクターが中心でした。昔はA4用紙を9分割して、その枠の中を埋めていくようにデフォルメキャラを描くというような遊びをしていました。それが、僕がロボを描くようになった起源(ルーツ)といえる体験でしょうね。そんな描き方をしてきたせいもあって、キャラクターやロボの等身が低めの本作は、とてもイラストが描きやすく感じました。僕の場合、リアルな等身を描こうとすると、頭や脚の長さのバランスが崩れてしまうことがよくあって……。だから、そうなってしまったときは、描いたものをスキャンしてパソコンに取り込んで、バランスを調整してから出力し、それをトレースして下書きにするという大変な手直しが必要になります。個人的に、これはクリアしていきたい課題ですね。

――最後に、読者へメッセージをお願いします。

谷口 開発にかかわらせていただいた身ではありますが、いちファンとして早くプレイしたいなと思っています。本作は寄り道できる要素がいっぱいあって、クエストもたくさん用意されています。僕の好きなスーパーファミコン時代の古きよきゲームの味わいに、豪華なムービーも付いてくるという感じで、とても楽しみです。

松山 ロボ達のデザインは、谷口くんの手によってリアリティを保ちながらも、豪快に気持ちよく仕上がりました。彼のイラストによって、『ソラトロボ』という作品のピースが、ひとつパチンとハマった感じですね。谷口くんは同じ福岡在住ということで、これからも末長く仲よくしていきたいです(笑)。ゲームが発売しましたら、今回紹介しているロボ達が活躍しますので、カッコいいロボに乗り込んで、思うがままに暴れまくってください。あ、それと、発売まであと少しですから、みなさん予約だけは忘れないようにしてくださいね(笑)。

Robo File4 主人公達の前に立ちふさがるハイテクノロジーのロボ

物語の終盤には、ダハーカやクーバースのロボ達とはまったく外見も性能も異なるロボが登場する。これらのロボとパイロットは、どんな目的でレッド達の前に現れるのか? 彼らの高性能なロボは、敵として対峙した際、厄介な存在になるだろう。



ZAIRITA-AZI02

ザイリタ
パイロット:ネロ



シェパルド共和国のロボとは異なる「4本足」のロボで、スペックはかなり高い模様。しかし、頭部の形状が竜をモチーフとしているなど、細部のデザインには、ほかのロボと共通していると思われる部分も見られる。



SRVARA-AZI01

スルワラ
パイロット:ブランク



スルワラとザイリタは、首の部分以外はほぼ同じデザインである。谷口氏いわく、2体揃って並んだときに1枚の絵に見えるように、左右対象にしつつ、ポーズは少しだけ変えて描いたそうだ。



CASSANDRA CROSS

カサンドラクロス
パイロット:???

正体不明のロボ。4本の腕や巨大な尾など、ほかのロボには見られない特徴がある。この機体も、高度なテクノロジーによって生み出されたもののようだ。果たして、誰がどんな目的でこれを動かすのだろうか。



BERIUS P-2

ベリウス ピーツー
パイロット:バイオン



シェパルド共和国で使用されているロボとは大きくかけ離れた機構を持っている異質な機体。鋼鉄をも焼き切る炎を使った攻撃を繰り出す。



謎多き男 バイオンとは?

ハイブリッドと呼ばれるネロとブランクを率いている謎の存在。紳士のように穏やかな口調だが、底が知れない重い雰囲気を漂わせる。名前の語源は、ギリシャ語の「灰色」。

[MORE! Solatorobo] 谷口氏のお気に入りのキャラクターは、いかにもヒーローらしい熱血で明るい性格の主人公・レッド。彼を含めたエルとショコラの3人組の組み合わせも、バランスが取れているのでお好きだとか。また、制作中に印象的だったキャラクターは、クーバースの男性パイロット・カルア。谷口氏はなぜかカルアのことを女の子と勘違いしていて、実は男性であると知ったときは驚いたそうだ。ラフ画の時点では、彼が中性的に描かれていたことが勘違いのもとだったらしい。

特別企画 作品を生み出した“起源”のありか。「サイバーコネクトツー」ってどんなところ？

『ソラトロボ』開発現場探訪 Vol.1

このたび、『ソラトロボ』の開発を手がけるサイバーコネクトツーに取材を敢行。開発現場の素顔が見えた！



1



2



3



4



5



6

1 2 3

開発現場はオープン！ 仕事用の資料は超膨大!!

さまざまなゲームの開発が行われている開発室は、開けたスペースにある。個人の机の間には仕切りがなく、誰もが気軽に意見交換ができる環境だ。そんな開発室の外には、松山氏自慢の映像ライブラリーや漫画が大量に揃えられている。これらは資料用としてはもちろん、スタッフ間の共通言語を増やすのにも活用しているとのこと。

4 5 6

仲間が顔を合わせるためのスペースは超重要！

3の漫画棚は、かなり広い大会議室に備え付けられていた。ここでは毎週月曜に全社員を集めて朝礼が行われて、このほかにも4～20人くらいが集まれるミーティングルームが存在。また、社内の各所でサイバーコネクトツーの東京スタジオと映像がつながっており、ライブで双方の状況を確認できるシステムも構築されている。



松山氏が語る「サイバーコネクトツー」のゲームの作り方①

弊社は「ゲーム制作はコミュニケーション」をテーマにしています。1つのプロジェクトに何人もの人間がかかわるゲーム作りにおいて、環境を整えることは大切です。そして、コミュニケーション能力を上げて、周囲と適切な関係を築くことができれば、必ずいいゲームが作れます。我々はそう考えているため、開発チームはパーテーションがない1つのフロアに集まって作業をしています。ですから、振り返ったり、近くを通りすがったりしたときに、ほかのゲームを制作しているチームの開発画面を見られますし、口を出すこともできるようになっています。

大企業になると入社式以来、同期に会うことがなかったり、誰が会社に入ってきたかもわからないような場合もあると聞きます。しかし弊社は、全員が集まれないような会社にはしたくないんです。そのため週に1回、全員で大会議室に集合して朝礼を行い、そこで全プロジェクトが開発状況の報告をするんです。例えば『ソラトロボ』ならディレクターの磯部が月曜はアフレコがありますとか、具体的な報告をするんですよ。そうすることで、社内にいる全員が各プロジェクトの進行状況を把握できます。もちろん、その場にはPS3のタイトルを開発している人間もいれば、DSのタイトルを作っている人間もいます。しかし、お互いの仕事状況が無関係だと思わせないようにしています。同じ会社である以上、関係ないなんてことはありえません。

また弊社では、チームの忙しさに合わせて、1週間や1カ月だけ別チームで働いてもらうこともあります。その際、別チームの状況をまったく知らないと、下準備に時間がかかり、稼働するまでに時間がかかってしまう。でもミーティングで話を聞いたり、ほかの開発現場を見たりしていると、自然と緊迫した空気や状況がわかりますよね。このように社内では、いつでも助け合いができる環境を作っていきたいと思っています。

あとはコミュニケーションの基本になる挨拶を徹底させています。これについては社会人以前の問題ではありますけどね。周囲からゲームだけを作っていればいい人だと思われないようにしろと、常々言っています。「ゲームクリエイターって、ちゃんとしているんですね！」と言われるようなスタッフでいてほしいと思っています。 （次号へ続く）

MORE! Solatorobo

小学校から高校時代までの谷口氏は、漫画を描くために使うGペンの存在を知らず、筆ペンと色鉛筆を使ってイラストを描いていたという。周囲には同じようにイラストを描く仲間はいなかったが、描いたイラストを友人や家族に誉められるのが嬉しくて、ずっと描き続けることができたそうだ。当時はインターネットが普及していなかったため、自身の画力のレベルを誰かと比較して判断することはできなかったが、そのぶん自分の世界を構築できたのはよかったと氏は語る。

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「最強を作り出せるゲーム」

CASE. 14

『イナズマイレブン3』のおもしろさは最強のデータを作り上げること？　いえいえ、いかに自己満足の世界を探究できるかっていうことなんですよ！



イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ スパーク／ボンバー
●DS　●発売中(7月1日発売)
●レベルファイブ　●RPG(収集・育成サッカーRPG)
●各￥4,980(税込)

収集・育成サッカーRPG『イナズマイレブン』シリーズの第3弾！　日本代表チーム“イナズマジャパン”が、世界各国の強豪達とサッカーで戦う姿を描く!!

「超次元サッカー」を受け入れたあとの“脳内最強イレブン”を考える楽しさ

普通のサッカーゲームとして見るのはそもそも間違っているのです！

熱血と友情に彩られた世界観にどっぷりと魅入られ、すっかり『イナズマイレブン』シリーズのファンとなっていた僕。当然、最新作となる『3』もとても楽しみにしていたので、本作が電撃ゲームスのレビューでどのような評価を受けるのかも、すごく楽しみにしていました。しかし、読んでみた結果は（僕にとっては）残念なものでした。なぜなら、いまさら『イナズマイレブン』シリーズのレビューで、サッカーとしてのリアルさを引き合いに出されても……と思ったからです。このシリーズに“迫力ある必殺技の応酬”を求めてきた自分には、正直ピンときませんでした。“リアルなサッカーゲームが台頭するなか、ファンタジスタ精神あふれる超次元サッカーを突き進む”。それこそがシリーズの魅力なのです！

というわけで本コラムでは、なぜレビューを担当した2人と僕のなかで評価に齟齬（そご）が生じたのか、その部分を取っ掛かりとして語っていきたいと思います。

自分が思うに、TVアニメ版を視聴しているか、していないかという点が、大きな分かれ道になっているような気がします。アニメ版は「疾風！アイアンリーガー」や「炎の闘球児ドッジ弾平」などから脈々と続く、いわゆる“バトル×スポーツ”を前面に押し出した作りで、熱いストーリーと声優陣による迫真の演技で視聴者を引き込んでいく内容。この雰囲気に魅入られていた僕にとっては、「イナズマイレブン」＝「超次元サッカー」という図式が自然と成り立っていたんです。サッカーを求めるか、それとも必殺技を求めるか。TVアニメを視聴していたことで、自然に正しい道を選んだわけです。『3』は実際のワールドカップに合わせるように舞台が世界なので、宇宙人を相手にした『2』よりはリアルに傾いています。そのため本作からシリーズに入ると、ちょっとだけややこしくなってしまうのですが、まぁ、なにはともあれ、超次元サッカーを受け入れる。これが第一です。そして本作を楽しむ第二のファクターが「キャラクター」。以降はこれについて語っていきましょう。

“最強の俺イレブン”を作り出すそれこそが最高のエクスタシー

前作やアニメのストーリーを知っていれば知っているほど、自分のチームにいるキャラクターへの愛着と、他のチームのキャラクターを自分のチームに入れたくなる願望という2つの感情が増していきます。そして、この2つの感情こそが、『イナズマイレブン3』のおもしろさを圧倒的に高める起爆剤となります。

例えば本作には、こんなシーンがあります。「皇帝ペンギン1号」をも超える必殺技「皇帝ペンギンX」を持つデモーニオ。そのデモーニオを破るため、ついに鬼道は「皇帝ペンギン3号」を放つ！　……正直、TVアニメ（もしくは前作）を知らないと、ギャグにしか聞こえないシーンです。ペンギンって。ただしTVアニメで、禁じられた「皇帝ペンギン1号」を撃ち、担架で運ばれていった佐久間（その後、しばらく松葉杖を使って生活）の姿を知っている人間なら、この技がいかに脅威であるかがわかります。そして、その「皇帝ペンギンX」をも上回る「皇帝ペンギン3号」とは、どんな技なのか⁉　TVアニメでそのシーンを観た人にとっては感動の追体験ですし、ゲームの『2』をプレイした人にとっては驚愕のシーンとなります。

ここからつながるゲーム版の一番のウリが、選手の引き抜きです。そう、ゲームではライバル選手達を引き抜いて、自分のチームに入れることができます。つまり「皇帝ペンギン3号」を持つ鬼道と「皇帝ペンギンX」を持つデモーニオを、同じチームに所属させることもできるんです。さらに『3』では『2』の選手を登場させることもできるので、（禁断の）「皇帝ペンギン1号」を持つ『2』の佐久間をも同じチームに所属させるなんてことも可能です！

正直、TVアニメを観ていると、なんでこの選手がイナズマジャパン（＝日本代表）に選ばれているんだろうというキャラクターもいるんですよ（別に誰も栗松のことを言っているわけではないでやんすよ？）。日本一のチームを決める「フットボールフロンティア」を中心に描かれた『1』や、宇宙からの侵略者を倒すために全国をめぐった『2』（⁉）には、敵味方を含めてすごい選手がたくさんいたので、誰にでも“俺の考える最強イレブン”というものがあると思うんです。もちろんこの最強イレブンというのは、単なるデータ上の“最強”ではなく、原作／アニメの設定などを加味したうえで作り出した“自分の脳内最強”を意味します。

この自分の最強イレブンを試行錯誤の末に作り出し、満足することが、『イナズマイレブン』のおもしろさだと思うんです。そして本作の対戦の醍醐味は、「イナズマイレブン」の世界観を理解し、いかに設定的におもしろいイレブンを作って相手に見せつけるかと、どのように魅せる試合展開をするかにかかっていると思うんです（もちろん試合に勝つのも嬉しいです）。

TVアニメ視聴後や対戦をしたあとにチームをいじりたくなってしまう不思議

そんなイレブンを作るための土台となるキャラクター達が、汎用ではおもしろくないと思うんです。もちろん、完全にデータ化されたリアルな選手達を用いて本物の試合をシミュレートする……というのも、それはそれでおもしろいと思います。ただ自分は、本作にそんなものは求めていません。アニメに登場した「分身しながらボールを奪う忍者」や、「ボールをサーフィンのボードに見立ててフィールドを滑走するサーファー」が欲しいのです。そしてさらに言うなら、そんな選手達のシュートをブロックしたり、さらにすごいシュートを撃ってくるプレイヤーと対戦して盛り上がりたいんですよ。なぜかというと“必殺技の応酬”こそが男のロマンだから！

僕はゲームをプレイするとき、自分なりの楽しい遊び方を見つけるようにしています。そして、『イナズマイレブン』シリーズの場合は、ファンタジーに寄ったからこそできる熱い演出と、その演出を自らの手で再現できるということに凝縮されていると思います。「2200人以上いるキャラクターから好きな選手を選んで育てることができる」というウリも、前提としてその世界観があるからこそ生きるものだと思うんです。

編集部などで本作で対戦しているときも、必殺技を使ったときが一番盛り上がるんですよ。「やっぱりその技を使ってきたか！」「え⁉　なんでそのキャラクターがその必殺技を使うんだよ！」というように。そして対戦が終わったあと、今度は「このキャラクターをレギュラーに入れよう」とか「この必殺技を覚えさせよう」などと、また自分のチームをいじりたくなってしまうんです。その終わらない自己満足の探究こそが、本作の魅力なのかなと思うわけです。　（カワチ）

DENGEKI GAMES VOL.12

「今」遊べる、「今」遊びたいゲーム

—発売中—

CONTENTS

独占連載インタビュー
プロデューサー松川さんと語る
『ラストランカー』制作記 最終回

とうとう最終回となる電撃ゲームス独占企画。今回は豪華開発陣5名に集合してもらい、発売から1ヵ月経った今の心境や、今だから語れる制作秘話を、スケッチブックに記した一言メッセージとともに語っていただいた。彼らが本作に注いだ想いのすべてをごらんあれ！



●プロデューサー
松川 美苗氏

いろいろな人達と本作について語り合える今の時間が、自分にとって一番の楽しみだと語る、『ラストランカー』の敏腕プロデューサー。制作では、豪華スタッフのまとめ役として奮闘した。

代表作
・『逆転裁判 蘇る逆転』
・『逆転裁判4』



●ディレクター
新納 一哉氏

数々のヒット作を手がける新進気鋭のクリエイター。公の場には顔を出さないミステリアスな人物。ほかの開発陣いわく「スタッフのなかで一番乙女な性格をしている」のだとか。

代表作
・『世界樹の迷宮』
・『セブンスドラゴン』



●シナリオライター
野島 一成氏

ユーザーの心をつかむストーリーを次々と生み出す本作のシナリオライター。今回の対談でも、彼の独特の感性から飛び出す言葉の数々によって、スタッフ一同を笑いの渦に巻き込んだ。

代表作
・『ファイナルファンタジーⅦ』
・『キングダムハーツ』



●コンポーザー
下村 陽子氏

さまざまなジャンルの音楽に精通する、本作の楽曲を手がけたフリーランスの作曲家。素晴らしい曲の数々と自由奔放な性格によって、他のスタッフから女王として恐れられている（？）。

代表作
・『ストリートファイターⅡ』
・『キングダムハーツ』シリーズ



●キャラクターデザイン
吉川 達哉氏

油絵主体の温かみのある絵に定評のある、本作のキャラクターデザイン担当。今回の座談会では、なんとその場でキャラクターのラフスケッチを描いていただくことに。取材陣は狂喜！

代表作
・『ブレス オブ ファイア』シリーズ
・『デビル メイ クライ 4』

『ラストランカー』発売後 開発陣の今の心境は……？

――発売から1ヵ月、さまざまな評価を目にされたと思いますが、今の気持ちをお聞かせください。

新納一哉氏（以下、敬称略）：買ってくれた皆さんの期待に沿えた部分と沿えなかった部分の両方がありました。もっとこのシステムで遊びたかった、という意見が多かったですね。僕はもうオジサンゲーマーなのでこれくらい遊べれば……という気持ちもあったのですが、ゲームを楽しみに買って、もっともっと遊びたいという気持ちがあることを改めて痛感しました。システム設計者としてはとても嬉しい意見ですし、反面、その期待に答えきれなかったことを申し訳なく思っています。続編があったら、もっと満足してもらえる物にしたいです。

野島一成氏（以下、敬称略）：世間の評価を見ていないのですが、……シナリオの評価ってどんな感じ？

松川美苗氏（以下、敬称略）：ユーザーさんが特徴的な台詞で言葉遊びを始めていましたよ。

新納：ベイガーの「せんぶぁ～い」は流行ってました！

松川：若い人達は本作で初めて野島さんの作品に触れる人も多いはずなのに、私達の世代で流行ったような言葉遊びをしている。これって、すごいことだと思います。

野島：でも悪い例もたくさんあるんだろうな。ちなみに僕は、ほとぼりが冷めるまで世間の評価は見ません。発売直後に見て、最初の感想が「く●シナリオ」とかだったら立ち直れないでしょう？（一同、笑） だから、いい意見が出たと思えるまで待っているんです。

――松川さんはいかがですか？

松川：私は多くのタイトルの開発に携わってきているのですが、作品の評価がこんなに気になったことは初めてでした。『ラストランカー』はオリジナルタイトルということで、発売前日は自分でも驚くほど挙動不審になっていたんです（笑）。そんな状態で、発売日に秋葉原の店頭イベントで反応を見たりしたので大変でした。今は、皆様からのいい意見も悪い意見もすべてを読ませていただいている最中です。

下村陽子氏（以下、敬称略）：私はメールとかツイッターで好意的なメッセージを拝見しました。でも、音楽は趣味の世界という面があるので、万人に受ける作品は絶対書けないと思うんです。だから否定的な意見があっても、自分的には『ラストランカー』というタイトルに相応しい音楽が書けたと確信しているので満足です。

吉川達哉氏（以下、敬称略）：僕は最近ツイッターでちょっとだけ評価を見ました。ムチャクチャなことは言われていなかったので、丁寧な仕事をしておいてよかったと思いました（笑）。皆さんが『ラストランカー』というタイトルを楽しみながら、僕の絵も見てもらえたら嬉しいです。また、嫌だという意見についてはしっかり改善していきたいです。

――ありがとうございました。ちなみに皆さん、『ラストランカー』はどの程度プレイされていますか？

松川：私は制作期間から何十回とやっていて、最新のプレイでは8000位くらいですね。マキスやタイロンと離れるのが嫌で、ずっとリブラ森林をうろついてます。

吉川：僕は別件で締め切りを抱えているので、まだプレイしていないんですが、母はクリアしました（笑）。

――お母様はゲーマーなんですか？

吉川：そうみたいですね。機械物に抵抗がないみたいなので、PSPとかを渡しておくと結構やっていますね。

新納：僕は開発中に6周くらい。今は製品版でプレイしていて、そちらはセンゴク戦の前まで来ています。

松川：あー、じゃあ、今は43位ですね。

新納：松川さんは僕より詳しいですね（笑）。センゴクの高速で斬ってくる技がジャストガードできる仕様だったかどうかが気になって、試して遊んでます。すべてのランカーの攻撃をジャストガードしてみようかと（笑）。

野島：僕はまだ80000位台に入ったところです。

下村：私は今、PSPが壊れていて買い直したいんですけど、別件で締め切りがあって（泣）。早く終わらせてゲーム三昧の日々を満喫したいと思います。



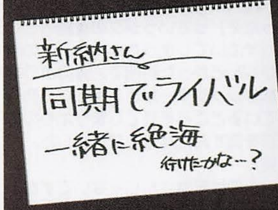
スペシャル座談会!!

豪華開発陣による直筆Q&A!

こちらの質問に対して、スケッチブックに一言コメントを書いて答えてもらうという特別企画を実施。今だからこそ語れるエピソードの数々とともに、個性豊かなスタッフ陣の好解答、珍解答にも注目してもらいたい！

直筆Answer PICK UP

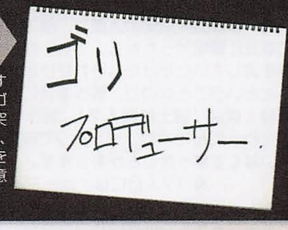
Q 自分以外のスタッフについて



松川さん

松川さんが新納さんとともに、一蓮托生で制作に挑んだ想いを、本作の最終局面とかけた言葉。松川さんはジグ役とのこと。

吉川さん



松川さんを表す一言コメント。ゴリは、突貫力や突進力を表す。また、いろいろな制作をゴリ押すという意味もあるらしい。

おもしろ解答の数々には信頼感が隠されている

――ではここからは、質問に対してスケッチブックに一言コメントを書いてお答えください。まずは自分以外のスタッフについての印象を、一言でお願いします。

松川：じゃあ、まずは私の印象から。……って吉川さん、「**ゴリプロデューサー**」ってどういうこと!?（笑）

吉川：これは直進力や突貫力など、ゴリゴリ前に進むという意味のゴリ。そして、スケジュールをゴリ押す意味のゴリでもある。いろんなパワーの象徴です（笑）。

野島：僕は「**P**」。プロデューサーの意味です。松川さんは僕が今まで仕事をしたプロデューサーと比べても本当にすごい人です。その気持ちを「**P**」に込めました。

松川：下村さんの「**会議のときは目力が違う**」は、ずっと言われてましたね。新納さんも感じました？

新納：僕はあんまり感じなかったですけどね。目力が違うのは、たぶん相手が下村さんだからでは（笑）。

松川：新納さんの「**愛→ジグ**」はどういう意味ですか？

新納：松川さんは仕事でも人でも、とにかく好きになるところから始める人なんです。その代表例がジグ。

――では、次に新納さんの印象をお願いします。えーと、野島さん。「**いのり**」って何ですか？（笑）

野島：シナリオ担当って、仕事が一番早く終わるので、会う機会が少なくなるんです。たまに仕事の調整とかで行ったりすると、新納さんはいつも死にそうな顔をしていて、もう頑張ってくださいと祈るしかなかったんです。

――松川さんの「**ライバルで同期。2人で絶海行けたかな…？**」は、どういう意味ですか？

松川：『ラストランカー』のストーリーとかけました。同じ年でライバルという面はジグとレンのようですが、ストーリーとは違って一緒に絶海まで行った感じでした。一緒に物語を完結できた本当の仲間だと思っています！

下村：私の場合は、「**目がキラキラ**」。新納さんは、本当にすごい目をキラキラさせながら話をされるんですよ。

松川：このメンバーでは一番乙女っぽいですよね（笑）。

吉川：僕は「**My wayディレクター**」。新納さんは純粋で自分の信念を曲げない方なんです。僕の絵は、新納さんの真っすぐな想いがなければあの形にはならなかったと思います。自己を確立し、それを周りに伝える能力に長けた人。まさに「**My wayディレクター**」です。

――では、次に吉川さんの印象をお願いします。

野島：「**怖い**」。吉川さんのキャラクターにあんなセリフを喋らせてしまったので、責められるかと思って。

下村：ええっ、私はコメントでも「**この中では一番優しい人だと思う**」と書いたとおり、優しい人だと思うよ。

――新納さんの吉川さんへの印象「**ストイック**」とは？

新納：ある程度ノリでカッコいい絵を描ける人もいますが、吉川さんは絶対にノリなんかでは描かない。そしてもちろん、そんな絵より格段にいい絵を描く。真摯にストイックに絵を描かれる方だと本当に尊敬しています。吉川さんの線画をみて、今までどれほど絵に対して真面目に付き合ってきたのだろう……と感動したんですよ。

松川：私の印象は……「**絵がウマイ！**」。

吉川：そのまんまじゃねーかよ（笑）。

松川：吉川さんは初めてお仕事をご一緒したときから、ずっと絵が上達し続けているんです。本作でも、絵を見るたびに心からウマイと感じました。それって、私が想像する吉川達哉のその瞬間以上だったからだと思うんです。日々成長を続けるなんて本当にすごいですよね。

――次に野島さんの印象をお願いします。

新納：実は僕は台詞マニアで、台詞がいい物語が大好きなんです。今回は想像もしなかった台詞をたくさん作ってもらえたので嬉しかったです。だから「**台詞センス**」。

松川：私は野島さんの作品に出会うまでは、ゲームにのめり込むという経験がありませんでした。きっと野島さんの作品がなければ、この業界にいなかったと思います。もう野島作品に育てられたと言っても過言ではありません。だから印象は「**大好きです～お父さん**」です。

下村：私は「**この人、どんどんアヤしい人になってる気がする（見た目が……）**」です。私は野島さんのことを尊敬していますけど、だからこそ、こんな不思議な雰囲気でこんなカッコいい台詞が出てくるなんて、頭の中はどうなっているのかが気になります！

野島：言いたい放題だなぁ（笑）。

吉川：僕は「**仙人作家**」。ユーザーの立場で野島さんの作品に触れていた時期も多かったので、雲の上の人です。

――では最後に下村さんの印象をお願いします。

下村：（新納さんのコメントを見て）「**王道女王**」って。

新納：作る曲がすべて、ここだ！　という感じでハマるんです。そんな作曲家としての女王という意味と、わかりやすく女王様気質という意味があります。締切が迫っていてもいつも優雅。お腹が減っているときはよくご飯を食べるし、遊ぶときは目いっぱい遊ぶし……。

――野島さんの「**同じ**」というのは一体？

野島：いや、初めてあったときからの印象のことです。変わんねーなぁって（一同爆笑）。

松川：『ラストランカー』にとって野島さんがお父さん、下村さんがお母さん。下村さんの曲は、私が制作でつらかったときに支えてくれたものの1つです。だから感謝の気持ちを込めて「**先生、お母さんかな！　一番しんどい時に制作で支えてもらったモノの1つ**」にしました。

吉川：僕は「**プロ音楽おかぁはん**」ですね。1人立ちなさったトッププロ。そして、家族も大切にされている。いろいろバランスをとっているのに業界トップのクオリティを叩き出しているのは、本当に素晴らしい。見習わなければならないことがたくさんあるなと思いました。

下村：自分が作る音楽は、自分の子供だと思っているので、「おかぁはん」と言われるのはすごく嬉しいですね。

『ラストランカー』発売から約1カ月 今だから語れる㊙エピソードが満載!

LAST RANKER ラストランカー®

発売から1ヵ月となる今回は、主要開発陣が集まってお送りする超豪華インタビュー。後半では、ユーリ戦までに戦えるランカーの紹介と、クリア後に闘技場で戦える強敵達の攻略法を掲載！　どちらも必読の内容だ。

LAST RANKER（ラストランカー）			
発売中（7月15日発売）	¥5,990（税込）		
PSP	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:カプコン／開発元:イメージエポック、カプコン	育成
	備考	プレイ人数:1人用	戦略

闇に消えていった幻の仕様をスタッフ陣が大暴露！

――制作中の印象に残っている話を一言でお願いします。

新納：「**松Pの涙**」です。ボイス収録の「ファーズ、聞こえるか！　俺はやったぞ」っていうジグの台詞のところで、松川さんが思わず泣いてしまったんです。その時期は、これまた制作がしんどかった時期で、鬼のような松川さんから、猛烈なプレッシャーがきてました（笑）。そんなときに、泣いているところを見てしまったものですから、こんな人も涙を流すんだなぁと驚きました。

野島：「こんな人」（笑）。

松川：え～、泣いていたのは新納さんじゃないですか。

新納：たしかにそのシーンは僕自身、じんわり来ていました。僕は開発現場の人間で、積み上げてきたものが形になった瞬間だったから。でも、松川さんも同じ場所で涙を流していただけた。それだけ本作のことを理解していたということなので、僕は本当に嬉しかったです。

野島：僕は「**騎士は何人？**」。制作中に十騎士が七騎士に変わったんですが、チェックで確認してみたら6人しかいなくて焦ったことがあります。

松川：……実は7人目にはナボージャというキャラクターが入っていたんです。ユーリからミシーを譲り受けたナボージャがミシーをいたぶり殺し、それを知ったファズが怒り狂うという幻のエピソードが存在したんですが、開発過程の調整のなかで消えたんです。その空席をどう埋めようかと思っていたら、野島さんが七騎士バルバロを作っていました（笑）。いきなりバルバロはガルガノのお父さんって書いてあったことに驚きましたよ。

野島：それは、空席を埋めるためにそうなったんです。何も言ってくれないからパニック状態で書きましたよ。

松川：私は「**初めて人に『ラストランカー』をプレイしてもらった瞬間……3月**」です。ショー用に作った体験版はまったく違うゲームなんです。クラッシュ＆ビルドの末に、やっと形になった今の『ラストランカー』を初めて人に触ってもらうという現場に立ち会ったんですが、この仕事をしていて初めて手が震えました。いろいろな感情が渦を巻いていて、思考が定まりませんでした。

下村：私は、「**松川さんからの擬音だらけの深夜のラブレター♥**」。松川さんは仕事のメールのほかに、デモ曲を送ったときに返ってくるラブレターという名の感想メールを送ってくるんです。ラブレターのほうは擬音だらけ。キャアアァァとか、カッコイー、みたいな（笑）。

松川：最初はお仕事の邪魔になったらいけないなと思って、件名を「駄文」にしていたんですが、そのうち「ラブレター」に件名を変えたのを覚えてます。素敵なお仕事をさせていただいたときに、感謝の気持ちを伝えたくてスタッフにメールを送る癖があるんです。

野島：ちなみに僕ももらったことがあります（笑）。

吉川：僕の一言コメントは「**ジグOK**」です。ジグは皆の想いが詰まっているキャラクターですから、デザインがなかなか決まらなかったんです。新納さんや松川と何度も打ち合わせを重ねていって、これならイケるというビジョンが見えたときには、正直助かった！　と思いましたね。『ラストランカー』には大勢のキャラクターが登場することがその時点でわかっていましたが、核であるジグのイメージが決まらないと、手なんてつけられないですからね。ヤツは恐怖のキャラクターでした（笑）。

――では次に、発売後の今だからこそ語れる「やりたかったけどできなかったこと」をお願いします。

野島：僕は「**ジグは虫にくわしいetc...**」です。僕はいろいろなキャラクターの細々とした設定に力を入れたいと考えていて、具体的な内容も結構考えていました。

松川：ジグは虫が好きなんですか？

野島：好きというのとはちょっと違います。ジグは、住んでいるところが辺境で、食料があまり豊富じゃないですよね。だから、虫でも何でも「食べられるか、食べられないか」ということにすごく詳しいんです。ああ見えて意外とサバイバルな子なんですよ。

新納：僕は「**裸体カスタムwith女主人公**」！　実は制作過程では女主人公がいたときもあったんです。裸の主人公が寝そべっていて、その裸体に模様を描き込むことで、スキルをカスタムしていくというシステムを考えてました。「うわー、こんなギリギリのところまで描いていいの!?」なんて感じの斬新なスキルカスタムだったのですが、諸般の事情で現状のものになりました。残念です！レンの体のマークはその名残かもしれません。

松川：私は「**ロック！　サイクロン！　アバランチ!! 荒野が教えてくれた**」です。実は制作過程にはジグ専用の奥義があったんです。荒野と戦い、勝利すると習得するというもので、そのときの台詞がコレなんです。最後まで入れようとがんばったんですけど……。

新納：すみませんでした……。

松川：今でも入れられなかったことを後悔しています。

新納：『2』が出たら、そこでやりましょう！

下村：私はボツになった「**ムービー1のメロウVer.**」。

――ムービー1とは何を指しているんですか？

松川：宣誓のシーンでレンが「私達同期ですね」と言うところです。最初はフワッとした曲が入っていたんですが、新納さんが、この曲ではジグとレンが恋に落ちてしまう。「断じて否！」と言ったのでボツになりました。

下村：ムービーだからしっかりタイムを計って切っていたので、ボツと知ってかなり凹みました。でも、新納さんがそこまで力説することってなかったので、しかたないなと。これも『2』があれば採用してください。

吉川：僕は「**ナボちゃん**」。さきほど話題に出たボツキャラのナボージャという女の子キャラクターです。結構デザインも完成していて、新納さんにも気に入られていたんですが、諸事情で出すことができなくなったんです。『ラストランカー』ってどちらかというとカッコいい男のキャラクターがクローズアップされていて、女の子は少ないですよね。そういう意味で、女の子が1人減ってしまったのは、もったいないなと思いました。

注目！ 話題にあがったボツキャラクター

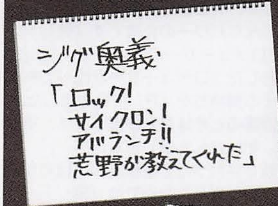


デザインがほぼ完成していたにも関わらず、諸事情により『ラストランカー』に登場できなかったキャラクター、ナボージャ。目深のフードを被っているのでどんな顔かはわからないが、吉川さんのお話によると女の子らしい。

正体不明の存在
ナボージャ

直筆Answer PICK UP

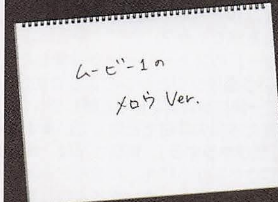
Q やりたかったけどできなかったこと



松川さん
制作過程にはジグの専用技が存在。荒野と戦って勝つと奥義を習得できるらしいが、そもそも荒野と戦うってどういうこと？



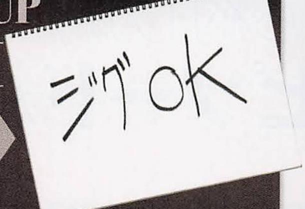
新納さん
制作過程では、女主人公がいたこともあった。さらに、女主人公の身体に好きに模様づけできる夢のようなシステムも……。



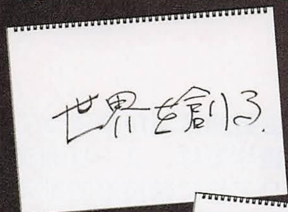
下村さん
宣誓シーンのあとには、平和を象徴する優しいメロディの曲が流れたらしい。ぜひとも聴いてみたかったが……。残念。

直筆Answer PICK UP

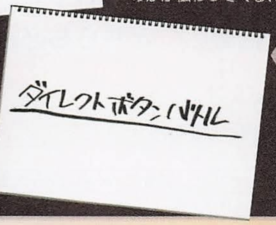
Q やってよかったこと



吉川さん
このコメントが出たとき、周りは大ウケ！ジグというキャラクターがいかに難産だったのかが伝わってくる、印象的なシーンだった。



野島さん
みんなで何かを作るのが好きだと語る野島さん。今回はオリジナルタイトルの制作に、全員の力を結集できてご満悦な様子。



新納さん
新納さんが目指したのは、対戦格闘のようなRPG。その理想のシステムを無事に完成できたことが嬉しかったと語っていた。



松川さんは仕事でも人でもキャラクターでもとにかく好きになるところから始める人なんです。その代表例がジグ。（新納）

理想を貫き通した形 それが『ラストランカー』

――次はゲーム中で一番好きな台詞を教えてください。下村さんと吉川さんはまだプレイできていないとのことなので松川さん、新納さん、野島さん、お願いします。

新納：僕は「**オレっちの判断に百回感謝しろ！**」です。タイロンの台詞ですね。氷河を渡る前に言うんですけど、この「百回感謝しろ！」という台詞は、まさに僕には想像できないおもしろ台詞だと思いました！　これを聞いてからは、心のなかで部下に対してこっそり使ってみたことがありました。ネタですけど。だから、僕にとってはすごい印象深い台詞ですね。

松川：私も今度新納さんにそう思ってみるよ。

新納：どうぞどうぞ（笑）。でも心のなかで思うだけにしてくださいね。口に出されたら凹みますよ（笑）。

野島：僕はバトル中の「**いい感じだ**」っていう台詞です。

吉川：あっ、それ僕も好きでしたね。

松川：私も好きです。響きがいいですよね、ジグが気取って「いい感じだ（ジグの声真似）」っていうヤツ。キミの声がいい感じだって話ですよ（笑）。

野島：僕はたくさん台詞を書いたはずなのに、1～2時間プレイして印象に残っているのはこれでした（笑）。

松川：私は「**ファズ！　聞こえるか！　Byジグ**」。これしか考えられないですね。台詞、響き、すべてが『ラストランカー』です。ちなみに2番目に好きな台詞を選べと言われたら、最終局面でのジグの台詞「**ここは、俺達の世界だ！**」にするかな。これもすごく好きなんです。CMのボイスにも使ってしまったのですが、皆さんはそのことに対して何か思いませんでしたか？

野島：まあ、思い切ったなぁとは思いました。

松川：試写したときに、関係者はみんなヘェ～ってどん引きものでした。反省（笑）。

――次の質問で最後です。『ラストランカー』を作るうえでやってよかったと思うことを教えてください。

新納：僕は「**ダイレクトボタンバトル**」ですね。1対1のリアルタイムバトルをしっかり作れたことが、一番やってよかったと感じています。普通のコマンドバトルに逃げるチャンスは何度もあったけど、格闘ゲーム的なものをカプコンさんと作りたいという俺の野望を叶えるために、死ぬ気でがんばってよかった。最後は皆が普通に遊べて手になじむ、新しいバトルシステムができたし、これほど嬉しいことはありません。

野島：僕は「**世界を創る**」です（一同、おお～）。

下村：神だ（笑）。

野島：久しぶりの続編じゃないもの。いわば何でもアリで作れるものを、皆で付けたり切ったりコネコネしたりして、作り上げていったというのがよかったです。

松川：実は、野島さんがスタッフのなかで一番、皆で何かを作るということが好きですよね。

野島：そうかもしれないね。

下村：そこは「……かもな」って返さなきゃ（笑）。

松川：野島さんってミーティングに一番短い時間しか参加されないけど、一番その時間を大切にしている方だと思うんです。集中して意見を拾ってすぐ帰っちゃうんですけど、次のミーティングが楽しみ、というオーラを醸し出している感じなんですよね。

下村：じゃあ、次は私行きます。「**無謀すぎるスケジュールのレコーディング!!**」。私はコレですね。もうスタジオに入っていなきゃいけない時間に、私はFTPサーバに譜面をアップロードしているとか、本当にいろいろ限界ギリギリでの作業だったんです。

松川：収録に下村さんが遅れてきたことで、初めてレコーディングディレクター席に座る松川を体験しました！「出来るわけないよ～！　下村さん、助けて～！」と！

下村：その節はご迷惑をおかけしました。それでもやっぱり今考えると、結果的にいいモノができてよかったと思うので、このコメントを挙げさせていただきました。

松川：私は、「**エンディングムービーのラスト**」です。エンディングのラストを「ジグの物語にしてほしい」と調整をお願いしたんです。ばっちりとスタッフが答えてくれた。あれは本当に嬉しかったですね。

吉川：僕は「**今回のメンバーとの仕事**」です。

松川：プロデューサーっぽいコメントだ（笑）。

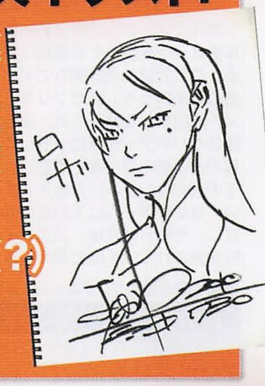
吉川：自分のことを書こうとも思ったんですが、僕のスタンスはいつも変わらないので。そうしたときに、今回特別に際立って違ったことはというと、やはりその筋でプロの名を冠している人達と仕事をしたことなんじゃないかなと思ったので、これを挙げさせていただきました。制作期間中は刺激が多くて、いろいろワクワクしましたね。社内だと知った顔と仕事をすることが多いわけですが、知らない人と仕事をすると新しい情報がたくさん入って来ますし。すごく貴重な体験ができたと思います。



『ラストランカー』のことをたくさんの人達と語れることがとても嬉しいです（松川）

注目！ 吉川さんの即興イラスト！

スケッチブックに一言コメントを書きながら、なんと吉川さんはロザのラフスケッチまで行っていた（しかもサイン入り）。即興で描いて、このクオリティなのはさすが！

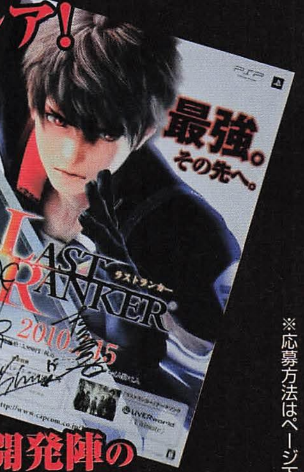


一番人気（？） ロザ

緊急発表！ サイン入りポスターを2名にプレゼント!!

豪華開発陣5名のサインが入った、激レア特大ポスターを2名様にプレゼント！　締切は2010年9月23日（当日消印有効）。なお、当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

激レア！



豪華開発陣のサインが入ったポスターをGETせよ！

※応募方法はページ下部を参照

松川さんに聞く！『ラストランカー』に関する喜怒哀楽エピソード

喜 ▶▶▶ **松川**：いっぱいありますが、あえて挙げるなら本作が発売できたことかな。実は本作は、何度か開発が頓挫しかけるという事態に直面したので、困難を乗り越えて今ここにたどり着けたのは大変嬉しいことなんです。発売はスタートラインに過ぎませんが、まず、スタートラインに立てたことがすごいことなんです。オリジナルを出すことの難しさを痛感しましたし、今もしています。

怒 ▶▶▶ **松川**：ここにいるメンバーは、私が何かを言わなくても絶対いいものを作るという意識のもと、自分で考え、自分で行動してくれる方々ばかりでした。また、そんなメンバーに引きずられて他のスタッフも奮起してくれたので、かつてないほど団結して物作りに臨めたと思うんです。だから、『ラストランカー』の制作中は1回も本気で怒ったことがないんですよ。

哀 ▶▶▶ **松川**：今年の3月以降は、会う人から「松川さん食べてる？　寝てる？」って聞かれることが哀しかったですね。心配していただけるのはありがたいですが、私よりも大変なお仕事を抱えている人に「無理するな！　自分のことわかってないの？」と怒られたりもしました。本当にご心配おかけしました。……あ！　もちろんゴハンはちゃんと食べていましたよ。

楽 ▶▶▶ **松川**：こうやってたくさんの人達と『ラストランカー』について語れることです。ゲームってマスターアップするまではディレクターのものだと思うんです。そして、発売したらユーザーの皆様のもの。じゃあプロデューサーが生きがいを感じる瞬間っていつなのか。それがまさに今なんです。いろいろな人達と『ラストランカー』について語り合えるこの瞬間が、本当に楽しいですね。

【サイン入りポスター応募方法】ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、以下の宛先までお送りください。締切は2010年9月23日（当日消印有効）。
<宛先>〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部「ラストランカー サイン入りポスター」プレゼント係

ピンポイント攻略 闘技場でリングネームを入力して超強力な戦士達と戦おう！

本作では、クリア後に新納さんがフルチューンを施した猛者達に挑戦できる。ここでは、現在明かされている6名の戦士のうち、真ゼブリラ、真ノーマ、真ロザを攻略。なお、彼らと戦う際はクリアデータをロードして、闘技場の赤い服の受付嬢と会話し、そこで下の表のリングネームを入力すればいい。リングネームは下の表以外にも存在し、それらは今後、公式サイトで随時発表されていくのでお楽しみに！



▲最強の先に立ちはだかる者達。勝利すると各キャラクターにちなんだコレクターズアイテムを入手できる。

■真七騎士達のリングネーム

対戦相手	リングネーム	対戦相手	リングネーム
真ベイガー	ByeByeSenpai	真ゼブリラ	Dooh！GoGoGo！
真センゴク	MurakumoKen3	真ロザ	Steel&Maiden
真ノーマ	TheBeautyDog	真ユーリ	BaseInstinct

VS. 真ノーマ

状態異常攻撃の対策をしっかり行おう

多彩な状態異常攻撃が驚異なので、戦闘前の準備が大切だ。まず「スタイルロック」対策として、各スタイルに「ダブルエッジ」などの強力なスキルを組み込もう。また、カウンターでこちらの攻撃を潰してくるので「ハガネソウル」も必須だ。実際の戦闘では、大幅にブレイクゲージを削ってくる「ソウルゲート」がやっかい。真ノーマはHPが低めなので、ブレイクしたところに「ダブルエッジ」を撃つという流れを繰り返し、素早く倒してしまおう。


◀「ソウルゲート」対策にスタイルの1つを盾にする手も。ハイガードで完全防御できる。


◀真ノーマの奥義は、◎⊗Ⓐ⊡（同時出現）→◎Ⓐ⊡（同時出現）で破ることが可能だ。

七騎士ユーリ戦までに登場するバトル可能なランカーリスト

タイロン一家解散後から、七騎士ユーリとの戦いまでに出会える43人のランカーの順位、名前、武器、主な居場所、入手スキルを一挙公開。これを参考に、ランカー図鑑のコンプリートを目指してみよう。なお、ランカーのなかには、戦うために特殊な条件が必要な者達もいる。特に条件が複雑なムゥとトレンスについては、下記でフォローしているのでチェックしておこう。



◀ムゥは、修練「行方不明の従業員」クリア後から下区：商業区の宿屋前に現れる少年の、2回にわたる依頼の途中で戦闘になる。



◀トレンスと戦うための条件は、闘技場で開かれる全6つの大会の制覇。条件達成後、闘技場の赤い服の受付嬢と話すと戦える。


94438位
世話焼き
トレンス
武器 篭手
主な居場所
闘技場 ※1
入手スキル
スキル%＋＋
—


92648位
頼れない父親
ムゥ
武器 二刀流
主な居場所
下区：闘技場前
入手スキル
アクトゲイン
—


70023位（☆）
彼方から来た異人
マイケル
武器 短剣
主な居場所
闘技場 ※2
入手スキル
—
—


62953位（☆）
153センチの姉御
タルナーダ
武器 二刀流
主な居場所
闘技場 ※3
入手スキル
—
—


34318位（☆）
心に乙女を飼う獣
イザベラ
武器 ハンマー
主な居場所
闘技場 ※2
入手スキル
—
—


27364位（☆）
呼吸するアンティーク
ギュスタブ
武器 槍
主な居場所
闘技場 ※2
入手スキル
—
—


18185位（☆）
東雲に躍動する忍び
アーニャ
武器 短剣
主な居場所
闘技場 ※3
入手スキル
—
—


9831位
得い知れずの射手
ガルガノ
武器 銃
主な居場所
レオン峡谷
入手スキル
S.カラーズ
—


9650位
傷だらけの骸骨
イェオリ
武器 二刀流
主な居場所
タイロン租界
入手スキル
イビノスキル
—


8397位
愛し主君の模倣者
オルヴァー
武器 短剣
主な居場所
タイロン租界
入手スキル
ビーストキル
—


7761位
皿まで喰らう好戦派
ガストン
武器 ハンマー
主な居場所
下区：商業区の商店
入手スキル
ATK＋4
—


6256位
黄金の台風少女
モモ
武器 銃
主な居場所
下区：ランカー居住区
入手スキル
ハイテンション
—


5820位
魔の練達士
ラクスリア
武器 魔法
主な居場所
上区：噴水広場前の住居内
入手スキル
補助効果＋
—


2794位
パンデリャッハの娘
アンナ
武器 片手剣
主な居場所
下区：バザルタ出張所前
入手スキル
HP＋100
—


2063位
漆黒を纏う優男
ナタン
武器 両手剣
主な居場所
マイヤールの森
入手スキル
ダイナマイト
—


1942位
深淵より来りし者
レイネ
武器 片手剣
主な居場所
下区：闘技場前
入手スキル
DEF＋4
—


965位
禁欲の求道者
シン
武器 片手剣
主な居場所
ドネイ回廊
入手スキル
□ダメージ＋
—


939位
少女ときどき悪魔
メディア
武器 篭手
主な居場所
レオン峡谷
入手スキル
ブレイク＋
—


926位
兵たちの夢の跡
レガロ
武器 刀
主な居場所
ソダー回廊
入手スキル
ザ・土下座
—

※1：闘技場の6つの大会を制覇後、赤い服の受付嬢と話し、「MR.Tと戦う」を選択すると戦える　※2：闘技場バトル「ストレンジャーズ」で戦闘　※3：闘技場バトル「ヤンチャガールズ」で戦闘
※4：レゾナール海岸でレンとファズの仲裁をする場面で「レン、落ち着け」を選択した場合に入手　※6：レゾナール海岸で戦うファズ（36位）に勝つと入手　☆：戦った時期によりランクが変動

VS. 真ゼブリラ

ゼブリラが防御できない状況を作れ！

真ゼブリラは、ドオウの上で戦うことになる。真ゼブリラよりも、左右の新・迫撃砲、ガトリング、ミサイルがやっかい。特に新・迫撃砲の高威力の砲撃は、予備動作がないので防御するのが難しい。「ディフェンド」と「チャクリング」で自身を強化した後、新・迫撃砲を撃破。その後、真ゼブリラと戦うのが正攻法だが、かなりHPに余裕がないと苦しい。簡単に倒したい人は、「ザ・土下座」で行動不能にした真ゼブリラに強力なスキルを当てていこう。



◀防御不能技「スナイPNG」を使うのも手。「チャージEB」で強化すれば高威力になる。

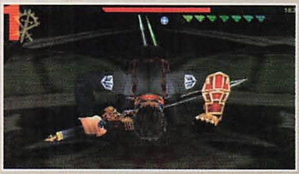


◀敵の奥義は△→○→⊗で破れる。ダメージは大したことないが確実に決めていきたい。

VS. 真ロザ

スキルを惜しまずに使って速攻で倒せ

真ロザは、頻繁に天から無数の矢を降らせる「無限スター・フォール」を使ってくる。ガードするとSPが大幅に削られ、そのままSPがなくなればブレイクゲージが大幅に削られてしまう。また、こちらの攻撃は的確にガードで防いでくるので、「ザ・土下座」で行動不能にしたところを攻撃するか、ブレイクしたところに「ダブルエッジ」を撃ち、大ダメージを与えよう。真ロザはHPが低めなので、危険な技の数々を出される前に、速攻で倒してしまうのが定石だ。



◀「ザ・土下座」で行動不能にし続ければ、「無限スター・フォール」を食らうことが減る。



◀ロザの奥義は○⊗△□(同時出現)→○⊗△□(同時出現)→⊗(連打)→△で破れる。



877位 呪術練成装置
ネローナ
武器 魔法
主な居場所 ニシュラ氷河
入手スキル スキル%+ —



589位 東雲に暗躍する忍び
サーニャ
武器 刀
主な居場所 カルキノス荒地
入手スキル アーマーキル —



251位 亡国の騎士皇
レン
武器 二刀流
主な居場所 レゾナール海岸
入手スキル 金色冠 ※4 —



75位 狂える剣獣
ファズ
武器 両手剣
主な居場所 ベリエ街道
入手スキル △B強カウンター グランタスク※5



6位 山崩シ之逸刀
センゴク
武器 刀
主な居場所 ケイロニア高原
入手スキル オートガード —



819位 勇往する戦乙女
エルクリア
武器 刀
主な居場所 ニシュラ氷河
入手スキル ウェポンキル —



511位 狭量な剣豪
ヤッパ
武器 刀
主な居場所 マイヤールの森
入手スキル EXPハンター+ —



158位 魚河岸の最終兵器
ミント
武器 ハンマー
主な居場所 フィッシェ街道
入手スキル — —



71位 怪しい古美術商
ヲグル
武器 二刀流
主な居場所 カドモール水源
入手スキル スピネイジⅣ —



5位 美と呪の探求者
ノーマ
武器 魔法
主な居場所 要塞戦車ドオウ
入手スキル スキル回数+1 —



769位 烈槍の戦乙女
ツァーフリア
武器 槍
主な居場所 ニシュラ氷河
入手スキル —



474位 ガチンコ突撃娘
ベティ
武器 刀
主な居場所 闘技場
入手スキル — —



87位 はんなり狂戦士
ラバディナ
武器 両手剣
主な居場所 フィッシェ街道
入手スキル △D強カウンター —



47位 斜め45度の偏屈者
マクシム
武器 刀
主な居場所 トーロ荒地
入手スキル 死地二見切ル —



3位 光弓の天秤
ロザ
武器 弓
主な居場所 ケイロニア砦
入手スキル フリースキル —



751位 己の証明完了
エラスト
武器 片手剣
主な居場所 下区：闘技場前の民家
入手スキル HP+150 —



415位 強さを渇望する男
ビャッケ
武器 篭手
主な居場所 闘技場
入手スキル — —



83位 眠れる獅子
カレン
武器 篭手
主な居場所 下区：商業区の宿屋
入手スキル 連珠剛拳 —



43位 硝煙を吐く奇人
ヴィクトル
武器 銃
主な居場所 レゾナール海岸
入手スキル — —



2位 バザルタを負う騎士
ユーリ
武器 レイピア
主な居場所 バザルタ本部
入手スキル フリーアタック —



698位 不砕の意志
メリッサ
武器 両手剣
主な居場所 ソダー回廊
入手スキル DEF+5 —



291位 情熱のシニヨン
ケリー
武器 短剣
主な居場所 闘技場
入手スキル — —



78位 青き快楽主義者
ボトヴィッド
武器 刀
主な居場所 ベリエ街道
入手スキル ヒューマンキル —



13位 絶対零度の懐刀
ベルトルド
武器 槍
主な居場所 バザルタ本部
入手スキル — —

ラストランカー ザ・コンプリートガイド発売！

8月31日に完全攻略本「ラストランカー　ザ・コンプリートガイド」が発売！　メインシナリオはもちろん、合鍵や闘技場などのサブイベントも網羅。クリア後に対戦可能な真七騎士を含む、すべてのランカーの対策情報などもすべて掲載!!　さらに、発動中のセリフやモーションを収録した全奥義紹介、ランカーの個性を編集部の独断と偏見で解析したスペシャルランキング、あらゆる条件を考慮して検証した最強の攻撃手段の模索など、オモシロ企画も満載！



「ならつかもうぜ、未来！」

Character File 4
ダンバン
Dunban
（CV：堀川りょう）

DATA

種族：ホムス	性別：男性
年齢：30歳	身長：180cm

高い攻撃力で敵を蹴散らす神速のアタッカー

ダンバンは、高い攻撃力と豊富な攻撃アーツで敵を圧倒する生粋のアタッカー。なかでもタレントアーツの「桜花乱舞」はダメージが大きく、チェインアタックのフィニッシュに最適だ。ラインとは違い、純粋な攻撃力でヘイトを稼ぎ、敵の攻撃は回避して避けるタイプのキャラなので、能力値は素早さが最も重要になってくる。装備品には「素早さアップ」のジェムを限界値までセットしておこう。また、アーツは役立つものが多く、選択に迷うところだが、「疾風刃」「雷刃砲脚」「鉄功弾」の3つと、回避率が上昇する「明鏡止水」、敵の攻撃を自分にひきつける「戦眼」、仲間のヘイトを吸収する「桜花絢爛」などはセットしておきたい。



▲回避に特化させたダンバンは突発キズナも起こりやすく、パーティ全体の強化にもひと役買ってくれる。

解析1 アーツ ARTS

自己強化アーツを活用せよ！

高威力を誇るタレントアーツ「桜花乱舞」はもちろん、リキャストタイムが短く、さまざまな攻撃の始点となる「疾風刃」は文句なしの主力技。また、「明鏡止水」と「天下無双」は効果が強力なうえ、効果時間とリキャストタイムがほぼ同じなので、どちらかをセットしていれば常にオーラ状態を維持できる。

主力アーツ

名称	主な効果
桜花乱舞	ボタン入力に成功すると、攻撃回数が増加
疾風刃	敵にダメージ&出血効果を与える
明鏡止水	自身の回避と命中を50%アップ。瀕死時はさらに効果上昇
戦眼	敵の攻撃を自分にひきつける。ダブルアタック発動率が25%上昇
天下無双	自身の筋力をアップ&ヘイト獲得。仲間の筋力をアップ&パニックを解除

解析2 スキル SKILL

なにはともあれ、素早さを強化！

初期段階で習得可能な「闘気持続」を習得したら、素早さに影響する重量軽減系のスキルと「極限見切り」を習得しよう。防具をすべて外すと素早さがアップする「粋の境地」は、基本パラメータが高くなるレベル70台あたりから効果を実感できる。物語後半は脱いで戦うのも一つの手か!?

オススメスキル

名称（スキルライン）	主な効果
極限見切り（粋）	HPが半分以下になると、素早さが15%アップ
常在戦場（粋）	装備品の重量を5軽減する
闘気持続（慎重）	オーラの効果時間が10秒延長される

ダンバンのここにホレた！

どこまでも粋でカッコいいダンバンさん。ありがちだけど、オープニングイベントのシーンが一番カッコいいと思いました！「引かなきゃ〜」のくだりは、何回マネしたか（笑）。彼こそ優しさと強さをあわせ持つ真の英雄です！　だが、油断は（以下略）。（AO）

●シーン名「未来をつかむために」

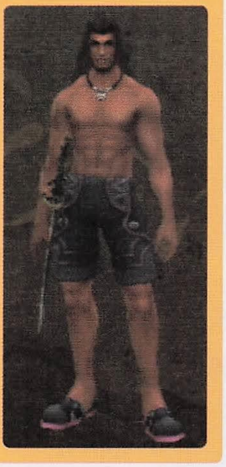


▲未来をつかむために闘うダンバン！　2周目ならば、装備変えて楽しむのもアリ！

担当ライターが語る『Xeno』ファッション！

お題『粋』

粋の境地に達したら、こうなりました。これなら、どこでも注目されること間違いなし！　素早さが高いから、敵が襲ってきても大丈夫です。いやー、本音をいえば、ふんどしがほしかったんですけどね。でも、これだけのコーディネートをできたので個人的には大満足。気を使ったポイントは首周りです！



装備リスト
- 武器：軍式長刀・機斬
- 頭：なし
- 胴：なし
- 腕：なし
- 腰：なし
- 脚：なし

愛するキャラを語る座談会！ ダンバン編

ライターAO（以下A）： キャラ特集も後編突入！　やっぱりダンバンさんはカッコいぃぃ！

編集Bros（以下B）： セリフからイベントにいたるまで、まさに英雄という言葉がふさわしい人物だよね。なにより、声がシブくてイイ！　とはいえ、脱げば強くなるというスキルはいかがなものか。これじゃ、まるで変○に見えるぞ……。

A： 客観的にも見ると確かにそうですね……。だけど、こうは考えられませんか？　僕たちが"粋"の境地に達していないだけ……だと。

B： な、なるほど"粋"……深いな。しかし、あの格好で戦いを挑まれたら、敵もとまどうことだろうねぇ。

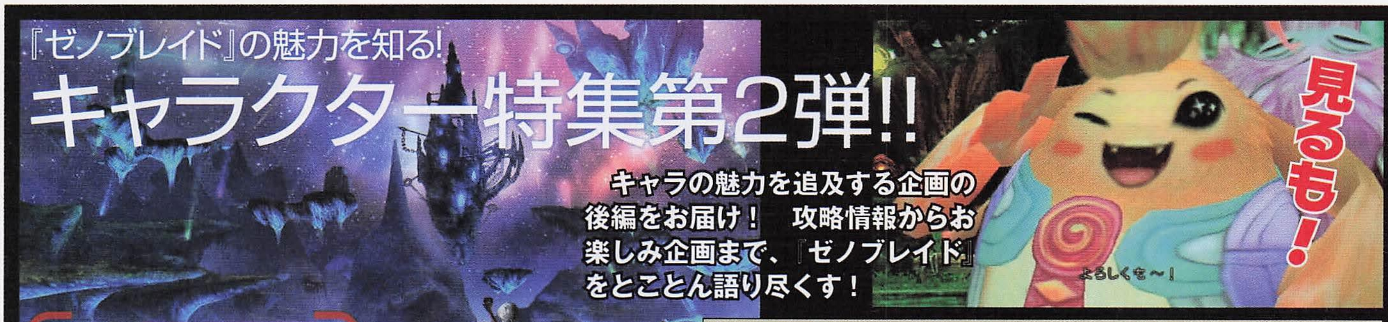
A： 心の中で「なぜ脱ぐ……？」と思っているでしょうね（汗）。

開発者コメント Creater's Comment

●ダンバンの装備に、ふんどしを用意できなかったのが唯一の心残りです。（小島）

●眼帯装備が彼には似合いますね。「天雷」は、お尻ではなく、背中から気を放っています。「風刃旋脚」→「天雷」の連携がオススメ。（島本）

●CVの堀川さんは、鷹の目のスキルを持っています。（高見）



『ゼノブレイド』の魅力を知る!

キャラクター特集第2弾!!

キャラの魅力を追及する企画の後編をお届け！　攻略情報からお楽しみ企画まで、『ゼノブレイド』をとことん語り尽くす！

『ゼノブレイド』人物特集 後編

ゼノブレイド

発売中（6月10日発売）　¥6,800（税込）

Wii		
ジャンル	RPG	SF
メーカー	販売元：任天堂／開発元：モノリスソフト	冒険
備考	プレイ人数：1人用	育成



ダンバンと仲よくなるためには？

お兄ちゃんと仲よくなる方法？　それなら、まかせて！　お兄ちゃんって、好き嫌いがわりと多いんだよ。果物や小動物は苦手で、昆虫や自然物が好きなの。それで黒色や威圧的なものが好きで、甘いとか、赤いとか、女の子っぽいものは嫌いみたい。私が小さい頃はそうじゃなかったんだけどなぁ。で、つまりね、ソウゲントンボやセッコウジュをプレゼントするといいと思うな。顔にはあまり出さないだろうけど、心の中では大喜びしてくれるよ、きっと。

解析1 アーツ ARTS

回復系アーツは強化必須!

回復系アーツは役立つが、総じてリキャストタイムが長いのが欠点。アーツ強化でリキャストタイムを短縮させよう。「シールドバレット」を強化しておけば、未来視ブレイクなどで役立つ。「サンダーバレット」は、リキャストタイムが短く優秀なので、装備に「雷強化」のジェムをセットして主力として使おう。

主力アーツ

名称	主な効果
サンダーバレット	2回連続で攻撃。飛行する敵には、クリティカル率が25%アップ
ヒールバレット	味方のHPを回復する
ヒールラウンド	周囲にいる味方のHPを回復する
ハイドスタンス	自分のヘイトを減少させ、一定時間ヘイト獲得を無効にする
シールドバレット	味方1人に一定量のダメージを無効化するエーテルバリアを張る

解析2 スキル SKILL

まずは「クールダウン」の短縮を

「クールダウン」の時間を短縮できる「狙撃者の極み」を習得するのが最優先。その後は「迅速なる治療」の習得を目指そう。スキルリンクではエーテル関連のスキルが多いメリアとリンクして、エーテル力の強化を図りたい。シュルクの「治療の知識」も役立つスキルなので、早めにリンクしておこう。

オススメスキル

名称（スキルライン）	主な効果
迅速なる治療（献身）	回復系アーツのリキャストタイムが15%短縮される
狙撃者の極み（忍耐）	「クールダウン」にかかる時間が半分に短縮される
愛ある治療（愛情）	回復系アーツの回復量が10%上昇

豊富な回復&支援アーツで味方をサポートしよう

味方をサポートするアーツを数多く習得する、パーティ唯一の回復系キャラ。タレントゲージがMAXになると強制的に「クールダウン」（通常使用時よりモーションが長い）が行われ、行動不能の時間が増えるので、ゲージが半分くらいになったら、こまめに「クールダウン」を行おう。アーツに関しては、攻撃用に高性能な「サンダーバレット」と、チェインアタック時に役立つ「ヘッドシェイカー」をセットしておき、防御用に「ハイドスタンス」や「スリープバレット」、残りの枠は回復系のアーツをセットして味方をサポートしていこう。装備ジェムは、生存率を高める「HPアップ」「ヘイト低下」などがオススメだ。



▲カルナのアーツは、タレントゲージが多いと攻撃系の威力が上昇し、少ないと回復系の回復力が上昇する特性を持つ。



「クールダウンが必要ね」

Character File 5

カルナ Carna

（CV：渡辺 明乃）

DATA

種族：ホムス	性別：女性
年齢：21歳	身長：168cm

カルナのここにホレた!

メリアを励ます例のシーンです！　個人的に、ここでカルナ姉さんの株が急上昇しました！　恋する妹（実年齢は圧倒的に上ですが……）を応援するお姉さんみたいなやり取りが、とてもよい感じ。日常を思わせるような、何気ないシーンって、本作では貴重ですよね。　(AO)

●シーン名「応援してるから」



▲シュルクのことを想い気を遣うメリアに、カルナがさりげなくエールを送ります。

担当ライターが語る『Xeno』ファッション!

お題『魅惑の女教師(?)』

セクシーな女性教師を目指してがんばりました。がんばりました……！　うん、まぁ、普通の先生って銃とか持ってないけどね。で、でも、メガネとか、それっぽいしセーフだよね？　つーか、スカートっぽい衣装ください！　セクシーなカルナ先生に見惚れて「クールダウンが必要ね」って、叱られたいです（><）

装備リスト
- 武器：ガドカスタムライフル
- 頭：ルビーグラス
- 胴：ブランドルアーマー
- 腕：なし
- 腰：スカイボトムズ
- 脚：エルトブーツ



愛するキャラを語る座談会! カルナ編

A：カルナ姉さんは気遣いが細かくて、優しい女性。ラインは彼女をしっかり守ること！
B：メンバーのお姉さん的なポジションだね。
A：そうそう。あと、序盤の救世主的な存在でもある！
B：確かに！　このゲームでは貴重な回復役だしね。
A：男臭い2人旅も、これで終了だぜえええぇぇー！
B：そこかい！
A：だって、男の2人旅がずっと続くなんてAREでしょ！
B：DOREだよ!?　いや、気持ちはよくわかるけどね……。
A：あ、あと、カルナといえば、武器のゲイルショットの説明が穏やかじゃないのが気になって、夜も眠れません！
B：ここにきてシュルクネタ!?　つか、よく気づいたね…これ！

開発者コメント Creater's Comment

●カルナの胸は特に指定がなかったにも関わらず、ある日突然揺れていました。（小島）
●支援・回復が主な役割ですが、「サンダーバレット」と「ドライブブースト」を組み合わせた"高回転サンダーカルナ"も魅力。（島本）
●メリアを応援すると言っていましたが……。（高野）

主要キャラの魅力を総まとめ!

前号に引き続きキャラクター特集の後編開始！　今回はダンバン、カルナ、メリア、リキの4名をまとめて紹介する！　キャラごとのオススメ戦術、アーツ&スキルの解説、スキルラインの解放条件やオススメレベルアップ法などの攻略情報も掲載。さらに担当ライターが独断で選抜したオススメ名シーン&こだわりファッション、愛のあふれる座談会などのお楽しみ企画もアリ。開発スタッフ陣のスペシャルコメントもあわせてチェック！

Xenoblade™
ゼノブレイド



カルナと仲よくなるためには？

カルナの好きなもの？　そりゃあ家族とか仲間とか……ってそういうのじゃない？　あー、ならアレだ、やっぱ食い物だよ！　ホムスで食い物が嫌いな奴なんていねえからな！　そうだな……カルナが好きなのは、果物や野菜とかの健康的な食い物だと思うぜ！　ファイアップルとか、サンサンイチジクとかを渡せば喜んで食ってくれるはずだ。食い物に気を使うなんて大変だよな、女ってのは。ま、肉とかは俺が代わりに食って（ムシャ）やるからいいんだけどな（ムシャムシャ）。



『未来を――変えればよいのだろう！』

Character File 6

メリア Melia

（CV：勝田 詩織）

DATA

種族：ハイエンター	性別：女性
年齢：88歳	身長：156cm

攻守にわたって活躍するエーテルのエキスパート

覚えるアーツのほとんどがエーテル系であるメリア。その高いエーテル力とエレメントの特性を生かして、攻撃とサポートを同時にこなせるのが特徴だ。攻撃の主力となるのは基本攻撃力が高く、エーテル力の強化もできる「サモン・ボルト」。「雷強化」と「エーテルアップ」のジェムを限界値までセットすれば、5ケタのダメージを叩きだす強力なアタッカーとして活躍してくれる。サポート時は「サモン・ウインド」「サモン・アクア」を複数召喚して、後方から味方の援護に回ろう。ただし、自身でヘイトを消す手段がないため、防御用に「スリープマインド」や「リフレクション」をセットしておきたいところだ。



▲エレメントバースト状態はテンションが高いほど解除されにくくなる。カルナの「ヒートバレット」などと併用しよう。

解析1 アーツ ARTS

攻撃の主力は「サモン・ボルト」

大ダメージを与えられる「サモン・ボルト」と召喚効率を上げる「サモニングコピー」は、メリアのなかで最も重要なアーツ。この2つを基本に、残りのエーテル系のアーツを好みにあわせてセットしよう。「スピアブレイク」のあとに使用することで転倒効果を発生させる「スターライト・ニー」もなかなか役立つ。

主力アーツ

名称	主な効果
サモン・ボルト	雷エレメントを召喚。周囲の味方のエーテル力を20%上昇させる
サモン・ウインド	風エレメントを召喚。周囲の味方の素早さを10%上昇させる
スターライト・ニー	「スピアブレイク」から続けて使用すると、転倒効果付加
サモニングコピー	直前に召喚したエレメントを召喚する
マインドブラスト	範囲内の敵にダメージ+オーラ消去+アーツ封印

解析2 スキル SKILL

エーテル力強化を最優先に

まずはスキルリンク用に、基本性格3つの一番目にあるスキルを習得して、パーティの強化を図る。その後は「エーテルの極み」と「雷の怒り」の習得を目指し、自身の攻撃力を強化していこう。また、カルナはエーテル力上昇系のスキルを多く習得するので、2人のキズナ値を上げてスキルリンクしやすくしておこう。

オススメスキル

名称（スキルライン）	主な効果
エーテルの極み（冷静）	エーテル力が50上昇
雷の怒り（率直）	「エレメント発射（雷）」で与えるダメージが25%上昇
無心の悟り（率直）	エーテル系攻撃のレジスト確率が半分になる

メリアのここにホレた！

というか、もう初登場のシーンからホレてしまったわけで……。1シーンをピックアップするとなると、すごく悩みます（汗）。個人的にはクエストやキズナトーク、バトルの掛け合いで見られる、ほのぼのとしたメリアが大好きなんで、このシーンをチョイスしました。（AO）

●シーン名「秘密の水浴び」



▲恥ずかしがるメリアが見れる貴重な1シーン。カルナとのキズナ値はマジで上げとけ！

担当ライターが語る『Xeno』ファッション！

お題『浜辺の少女』

フィオルンに対抗するには、もう脱がせるしか……。いや、ウソです。普段こういう格好をしないメリアだからこそ、この姿が引き立つと思ってやりました！　スラッとした足が魅力的すぎてヤバイね。これはもう浜辺の天使としか表現ができないだろ……（羽的な意味でも）。平泳ぎモーションも女の子らしくて○！

装備リスト
- 武器：不知火の杖
- 頭：ダイバーキャップ
- 胴：レディース水着・上
- 腕：なし
- 腰：レディース水着・下
- 脚：スイマーサンダル



愛するキャラを語る座談会！ メリア編

A：やっはー！　けへへーん！　ネェー！　ちわ～！　ついにメリアちゃんのターン到来！　全力で語り尽くすも！

B：（なぜノポン語……）

A：てか、シュルクに片想いするメリアが切なすぎだろ！　でも、シュルクとフィオルンの関係を知っているだけに、僕には何も言えない……。もうノポンのマネでもしなきゃ、やってられませんよ！

B：「オチツケも」。ま、まぁ、そういうことは当人達の問題だし、俺らは俺らでメリアのよいところを語っていこうぜ？

A：ジェムクラフト成功時ポーズ&泳ぎモーション&クエスト承諾時のフィオルンのマネがカワイイすぎるもおおおぉぉぉ！

B：これは……「クールダウン」が必要だな……。

開発者コメント Creater's Comment

●任天堂ディレクターのメリア愛は異常です。（小島）
●AIメリアへの命令のポイントは、「集中攻撃だ！」で攻撃性を増し、「各自に任せる！」で控えめに攻撃させること。敵に狙われたら「各自に任せる！」を推奨。（島本）
●空を飛ぶ姉貴を見て、メリアは何を思ったのか……。（高野）
●2周目のイベントで仮面下の表情が見られます。（高見）

スキルラインを開放せよ!!

今回紹介したパーティーメンバーの隠しスキルライン開放条件を詳しく解説！

ダンバン 「頑固」は早めに開放しておこう

熱血 開放条件：落ちた腕で「成長するために!」をクリア

機神界中枢クリア後、街の評価を4以上にした状態&ベロニカをキズナグラムに登録済み&ダンバンを先頭にして、マシーナの隠れ里にいるオルフェスと話すと発生。

頑固 開放条件：ヴァラク雪山で「パワーバランス」をクリア

ストーリークエストクリア後、大氷河地帯北の氷の壁に閉じ込められたノポン調査隊を助けたのち、ノポンキャンプにいるダルクからの受注クエストクリア後に発生。

カルナ クエスト発生はキズナグラムの評価がカギ

愛情 開放条件：コロニー6で「逃避行の阻止」をクリア

オルクホングorパピィがコロニー6に移住後、どちらかに話して順番にクエストを解決していけば発生。なお、最初のクエストは街の評価が4以上の状態で発生する。

依存 開放条件：サイハテ村で「母の死を越えて」をクリア

サイハテ村にいるラシャから「害虫駆除」と「ヒミツの技術革新」のクエストを受けてクリアしよう。その後、街の評価が4以上の状態でラシャに話すとクエスト発生。

メリア 「情熱」を開放できるのは物語後半

情熱 開放条件：エルト海で「古代ハイエンターの謎」をクリア

機神界中枢クリア後、皇都アカモートの「タリア研究」、またはエルト海の「ザトールの調査」をクリアした状態で、メリアを先頭にしてエーテルプラントにいるタリアに話しかけると発生。なお、目的の場所であるラ・ルース教会の扉は鍵がかかっており、ハイエンターの紋章がないと開かない。ハイエンターの紋章は、燐光の地ザトールにいるセガールのクエスト「皇族の儀」と「皇族の儀の準備」をクリアすれば入手可能。こちらも機神界中枢クリア後に受注できるので、まずはこちらをクリアしよう。



▲タリアはエーテルプラントの下層に立っている。メリアを先頭にして話しかけよう。

内気 開放条件：エルト海で「焦心苦慮の灯台」をクリア

エルト海のエーテルプラントにいるジャックからの受注クエストをすべて解決後、メリアを先頭にして、シウェラート灯台にいるシェレンに話しかければ発生。出現する敵は、崩壊のエキドナ（Lv41）が3体。敵はそれほど強くなく解放条件も簡単なので、エルト界のストーリークエストをひととおり進めたら、すぐ習得しに行こう。



メリアと仲よくなるためには？

メリアと仲よくなりたいですって？　ははーん、あの子も罪な子ねぇ。まぁ、教えてあげてもかまわないけど、メリアに変なことするようなら……わかっているわよね？　それはさておき、メリアはカワイイものが大好きよ。ノポンみたいにフワフワした感じの小動物とかね。ネズウサやドーベルコーギーを見つけたときは、目を輝かせて喜んでたわね、ふふっ。あの子、普段は気張っているから気づきにくいけど、本当はすごく女の子らしいのよ。

解析1 アーツ ARTS

さまざまな効果のアーツが揃う

基本ダメージがそこそこ高く出血効果を与えられる「カムカムだも」、リキャストタイムが短く安定したダメージを与えられる「ヤッチャウも」が優秀。範囲回復ができる「ガンバルも」や、パーティーゲージを増加させる「ヨロコベも」などのサポートアーツも、あわせて強化しておきたいところだ。

主力アーツ

名 称	主 な 効 果
カムカムだも	敵にダメージ+出血効果を与える。敵の背面から攻撃すると効果上昇
ヤッチャウも	3回連続で攻撃し、崩し効果を与える
モラッタも	敵の背面から攻撃するとダメージ3倍
ガンバルも	範囲内の味方のHPを回復
ドクドクだも	範囲内の敵に毒を与える

解析2 スキル SKILL

スキル効果でレアアイテムをゲット!

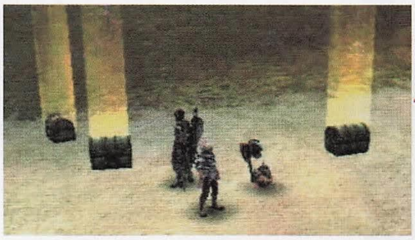
レア宝箱の出現率がアップする「財宝の予感」と「ノポン開運術」は、物語後半でかなり役立つ。スキルリンクでほかの仲間にもセットさせて、出現率をさらに上昇させよう。ほかにも「見覚え成長」や「見覚え特訓」などのスキルリンクに役立つ便利なスキルは、早めに習得しておきたい。

オススメスキル

名 称（スキルライン）	主 な 効 果
ノポン開運術（陽気）	銀の宝箱の出現率が10%上昇
財宝の予感（純真）	金の宝箱の出現率が3%上昇
見覚え成長（柔軟）	戦闘不参加時も参加時と同量のEXPを獲得できる

敵にデバフ効果を与えてジワジワとダメージ!

物理、エーテル、回復とさまざまなアーツを覚えるリキは、シュルクと同じく万能型のキャラとして活躍する。物理技では「モラッタも」と「ヤッチャウも」がクセが少なく使いやすいが、全体的に攻撃力が足りないので、デバフ効果を付加できる「カムカムだも」や「ドクドクだも」をメインに敵のHPを削ろう。「出血強化」や「毒強化」のジェムをセットしておけば、強敵でもガンガンHPを削ってくれるのでオススメだ。なお、リキはHPは多いが防御力が低いため、敵に狙われると戦闘不能になりやすい一面も。ヘイトを稼げるダンバンやラインとパーティを組ませたり、ヘイトを消せる「マカセタも」をセットしておくといい。



▲スキルでレアな宝箱が出やすくなるのがうれしい。貴重なアイテムを落とす敵が増える後半は、リキの出番だ。



「なにしろリキは伝説の勇者だも!」

Character File 7

リキ Riki

（CV：甲斐田ゆき）

DATA

種族：ノポン	性別：男性
年齢：40歳	身長：60cm

リキのここにホレた!

ただのカワイイマスコットだと思っていたリキの評価が、このイベントでガラリと変わったという人は僕だけじゃないはず！　休憩したいって言ったのが、メリアを気遣うためとか……カッコよすぎるだろ！　なんだかんだで父親なんだなぁと、改めて思い直しました。　(AO)

●シーン名「勇者と英雄」



▲悩むダンバンを優しく諭す。気のせいか、リキが大きく見えます。まさに勇者……！

担当ライターが語る『Xeno』ファッション!

お題『ウニ』

素のままだと、あんまり変わらないので「重装備の心得」をスキルリンクさせてみました！　結果、何やらすごい生物に（汗）。ファッションのポイントは、トゲトゲしたシャープなフォルムです。しかし、2周目以降、この姿でリキ初登場のシーンを見ていると、シュルク達がケガしそうで不安になりますね……。



装備リスト
- 武器：夢見のツクツク
- 頭：強化型ギア
- 胴：強化型アーマー
- 腕：強化型ガード
- 腰：なし
- 脚：なし

愛するキャラを語る座談会! リキ編

A：マスコットだと思っていたリキが、突然ダンバンさんを相手に親の立場で語りだした。何を言っているのか、わからねーと思うが俺も（以下略）。
B：いやー、あのイベントでリキに対する評価が変わった人は、結構多そうだよね。
A：そうなんですよね……。イケメンって、こういう人のことを言うんだなって、言葉ではなく心で感じましたよ。年齢も40歳だし、リキはゲームをやればやるほど意外な発見が多いです。
B：クエスト会話とかね。どんだけメリア好きなんだよ！　とツッコミ入れたくなった（笑）。
A：クエスト受諾でメリアに褒められたときの、リキのテンションは異常。バトルでも頼りになるけど、浅瀬で戦闘不能になるのだけはカンベンな！

開発者コメント Creater's Comment

●お腹にある星型のキズ、あれは奥さんを巡ってライバルと争った時のキズですも。（小島）
● “伝説の勇者” 様なので、戦闘に関する能力は万能そこそこ型だも！（島本）
●肉球が見えた人はラッキーだもっ☆（高野）
●ノポン語が流行るとは思ってませんでしたも。（中山）

リキ　街の評価が高ければ、中盤で開放可能

勇者　開放条件：マクナ原生林で「センニンの最終試練」クリア

機神界中枢クリア後、街の評価が4以上の状態でリキを先頭にして話しかけると発生。まず、サイハテ村の御神体の祭壇周辺にいるピケ（pm7:00～am3:00）から始動クエストの「地下からの不気味な声」を受注しよう。クリア後は「センニンのお供え」を受けられるようになり、これをクリアするとさらに「センニンに出会う」が発生する。このクエストクリア以降はノポン・センニン（pm:00～am3:00）が、マグナ原生林のミチシルベのかがり火の南にある採掘場に出現するので、話を聞いて「センニンの伝説」「センニンの試練」をクリアしよう。これらをクリアして、ようやく「センニンの最終試練」が受注可能になる。

臆病　開放条件：サイハテ村で「おっきくな～れ」をクリア

ガラハド要塞クリア後、サイハテ村のクエスト「不正表示問題」をクリアした状態&街の評価が4以上でリキを先頭にして、サイハテ村8Fにある屋外の飛び込み台付近にいるダビダビ（pm7:00～am0:00）に話しかけると発生。直前のクエスト「不正表示問題」は、1Fの防具屋付近にいるフゴフゴ（pm11:00～am3:00）の「やわらかキノコ」をクリアしたあと、2F武器屋付近にいるメディ（pm10:00～am3:00）の「治療装置を開発！」か、B1Fの地下貯蔵庫付近にいるユシ（pm7:00～am0:00）の「入れ歯を作る！」をクリアし、同じく地下貯蔵庫付近にいるンパ（pm7:00～am0:00）の「医者の不養成」をクリアすれば発生する。

TOPIC 効率よくレベルを上げていくには?

機神界中枢クリア後は、いよいよラストダンジョンを残すのみ。出現する敵も強くなるので、こちらも相応にレベルをあげ、強力な装備を揃えてから挑みたいところ。ここでは、機神界中枢クリア後のオススメのレベルアップ場所を段階ごとにまとめたので、レベルを上げる際の参考にしてほしい。



◀テフラ洞窟最深部は、機神界中枢クリア後に行ける。

■終盤のオススメEXP稼ぎエリア

レベル	エリア名(場所)	倒すモンスター
Lv70~73	巨神脚（風鳴りの空洞）	ジェネラル・スパイド（Lv73～）、ロイアル・キャビル（Lv74～）
Lv73~78	巨神脚（ビリエラ丘陵・北東）	スロース・ゴゴール（Lv76～）
Lv75~78	巨神脚（ラグエル大橋 第2塔・北）	グラード・ゴゴール（Lv78～）
Lv78~82	燐光の地ザトール（審判の間・東）	ベルゼブ・ゴゴール（Lv84～）
Lv82~90	皇都アカモート(機神界中枢クリア後)	アレル・テレシア（Lv88～）
Lv90~99	テフラ洞窟（最深部）	ドルシエ・リザド（Lv91～）、ファルセル・バニーヴ（Lv95～）



リキと仲よくなるためには？

ほう、リキと仲よくなりたいだと。それなら俺に聞かずとも直接リキに言えば、すぐ友達になってくれると思うがな。ん？　恥ずかしいだって？　はは っ、それなら仕方ないな。よし、ここはひとつ俺がノポンの勇者様がお気に召す、最高のプレゼントを教えてやろう！　いいか？　リキは虫が大好きなんだ。スントリムシやナナジュウナナフシを渡してやれば、上機嫌になってくれるはずだぞ。ま、友達じゃなくて、お供にさせられるかもしれんがな。



ミステリーの名手に聞く、

『ゴースト

Vol.2 シナリオ&キャラクターのツクリカタ

物語やキャラクターに命を吹き込むということ

初公開となる開発資料とともにお届けする『ゴースト トリック』のツクリカタ。巧ディレクターが語る、インパクトがあるシナリオやキャラクターの誕生秘話とは？

今回のテーマは、シナリオとキャラクターのツクリカタ。グラフィックからモーションまで、あらゆる部分を自らチェックしてゲーム開発を行った巧ディレクターと、開発を支えた竹下プロデューサーにお話をうかがった。

巧氏が考えるミステリーの真髄は 世界が逆転するような「驚き」

──今回は、シナリオとキャラクターを中心にお話をうかがいます。まず、巧さんがミステリーを書くにあたって、最も大切にしていることはなんですか？

巧氏（以下、敬称略）「驚き」は、かなり大切にしています。それまで見えていた世界や認識が、何かのきっかけで逆転するような感覚こそ、ミステリーの本質的な楽しさだと思うんですよ。一方、TVドラマのミステリーなどで、動機や人間関係といった感情面をクローズアップする手法もあるじゃないですか。でも、僕の目指すミステリーの楽しさは、それとは違うのかなと思います。感情の動きだけではなく、筋道が立った伏線やロジックの積み重ねによって感じる、世界がひっくり返るような驚き。そういう感覚があってこそのミステリーだと思うんです。

──ガチガチのパズル的な謎解きや、正確なロジックが必要だということですか？

巧 いや、ロジックの正確さを追求したいわけじゃないんです。ただ、驚きを生むためには、それだけの説得力が必要になります。やっぱり、ある程度ちゃんとしたロジックがないと驚きにつながらないので、そのためにしっかりと考えて、ミステリーを作っていきたいというイメージですね。これはもう、言葉で説明をするより、『ゴースト トリック』を遊んでみてもらったほうが伝わりやすい感覚だと思います（笑）。

──たしかに、小さな謎解きが大きな謎解きにつながる感覚や、細かな伏線の積み重ねが衝撃的な結末に結びつく感覚は、遊ぶと実感できると思います。ネタバレになるので詳しくは書けませんが、あの衝撃的な結末について、竹下さんをはじめとしたスタッフの反応はいかがでしたか？

竹下氏（以下、敬称略） あの結末については、スタッフの間では賛否両論がありました。特に○○の正体については、なんとか違う形にできないかと、巧くんに相談したこともありましたね。

巧 最終的な結末が決まったのは去年の頭くらいで、開発中に物語中のポジションが変わっていったキャラクターもいるんですが、○○の正体は、僕のなかで初期段階から決まっていたんですよ。逆にクネリについては、一応の答えは決めてあったのですが、最終的に詳しい設定が決まったのは本当に終盤でしたね。

竹下 エンディングを見た方なら、なんとなく想像できると思うんですけど、続編につなげにくいという問題もあったんですよね。まあ、そのあたりは割り切って考えることにしたので、今では「この結末でよかった」と、素直に言えるようになりました。

──ちなみにシナリオなどに関して、竹下さんと巧さんの間で意見がぶつかったことはあるのでしょうか？

竹下 お互いに感覚をつかむまでは、そういったこともありましたけど、どちらかといえば、巧の表現したいことを実現するために、裏側でサポートしていた感じですね。例えば、「死」に対する表現は、国によって敷居が違ったりするので、海外でも表現を変えずにすむように調整を行ったりとか。

巧 「死」については、僕自身もかなり気をつかって表現しました。だから、特に変更の指示はなかったですね。誘拐とか殺人とか、ちょっと刺激の強いシチュエーションを題材にしている部分はあるので、そういった部分は相談しながら進めましたけど。

竹下 あらかじめ了承を得ておくために、映像なり文章なりを、国内や海外に見せておくとか。なるべく変えなくていいように、いろいろと動いていたんですよ。細かい部分だと、「ハッピーバースデートゥーユー」のメロディも、国によって権利の扱いが違うんですよね。一部の国では、無断で使用できないんです。思い切ってオリジナルの楽曲を使うという考え方もあったんですけど、ディレクターである巧が希望するのであれば、ということで、ちゃんと権利をとって使っています。

巧 竹下さんからの相談で仕様を変えた部分といえば、電話番号に関するシステムぐらいですね。

竹下 一時期は、電話で移動する際に逐一、電話番号を入力しないといけない形だったんです。雰囲気は出るけれども煩雑になるので、そこはシンプルに移動したい場所を選ぶ形に調整してもらいました。

『ゴースト トリック』ディレクター 巧舟（たくみ しゅう）

『逆転裁判』シリーズの生みの親としても知られるクリエイター。ミステリーが作りたくて、カプコンに入社したという逸話を持つ。『ゴースト トリック』ではディレクターを務め、シナリオやゲームデザインを担当した。

ゴースト トリック		
発売中（6月19日発売）	¥5,040（税込）	
DS	ジャンル	AVG（ミステリー）
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1人用

謎解

傑作AVG完成までの軌跡

『ゴーストトリック』のツクリカタ

GHOST TRICK™
ゴースト トリック



1 リンネのモーション案

巧氏以外のスタッフが描いた、リンネのモーション案。腕の回し方から視線の動きまで、非常に細かい部分まで考えられているのがわかる。

2 「テンテコの舞い」のモーション案

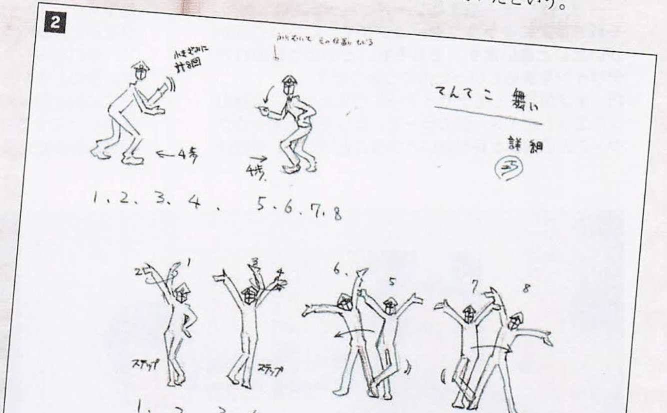
ネット上で大きな反響を呼んだ「テンテコの舞い」の原案で、巧氏の直筆によるもの。驚きの誕生秘話は、P.70を参照のこと。

3 旧バージョンのリンネ

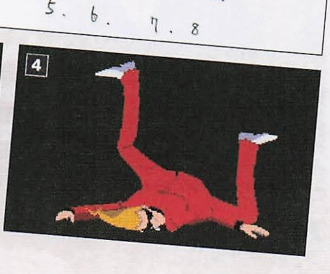
リンネの初期のデザイン案。コートの色がかなり地味で、サングラスの有無など、細部のデザインにいろいろと違いが見られる。

4 シセルの死にポーズ案

「とにかくカッコ悪く」という、巧氏のオーダーによってできあがった初期のシセルの死にポーズ案。決定稿へと移行した時期は遅く、開発開始から1年以上は、このポーズのままで開発が進められていたという。







個性豊かすぎるキャラクターと「テンテコの舞い」の誕生秘話

――ここからは、キャラクターについてお聞きします。前回、本作のテーマはキャラクターにスポットを当てる群集ミステリーという話がありましたが、それを意識して細かい動きまで表現していったのでしょうか？

巧　群集ミステリーを意識したというよりも、同時に生まれてきた感じですね。というのも、『ゴースト トリック』で一番意識したことは、『逆転裁判』とは違うミステリーを作ろうということで、それはシナリオだけじゃなくて、グラフィック表現でも意識したことなんです。『逆転裁判』はバストアップが中心だったので、今回は全身が見えるキャラクターがいいかな、とか。ただ、ここまで動くようになるとは思ってませんでしたね。開発初期にテスト用として作ってもらったキャラクターが、あまりにも生き生きとしたドーナツの食べっぷりを見せてくれたので、「動き」への意識が高まっていった感じですね。

――特徴的なモーションが多いですよね。それを見て、設定を変えた部分などはあったのでしょうか？

巧　カバネラ警部は、あの独特な動きに影響されて、しゃべる内容や口調が変わっていきましたね（笑）。ミサイルも、最初は一度しか登場しない脇役のはずだったのに、出番が増えた感じだし。ミサイルの場合は、前回お話した「死者との会話」のシステムを追加した際に、シナリオを大幅に書き直したことも理由ですけど。あとは、巷で人気の「テンテコの舞い」に関するキャラクターも、モーションをつけてみたらおもしろくなってきて、彼らのセリフがかなり増えました。

――あの動きは、一度見るとクセになります（笑）。

巧　言葉遊びとして、「テンテコの舞い」という言葉自体は最初のシナリオからあったんですけど、そこから先は特に考えてなかったんですよ。ある日、モーション作りの担当者から「明日までにテンテコの舞いのイメージをください」と言われてしまって。そこで思い出したのが、開発初期の頃、偶然見かけたモーションキャプチャー用のデータだったんです。別のチームが別作品のために撮影したものだったんですけど。

竹下　今回、最終的には手作業でキャラクターの動きを作ってますが、モーションキャプチャーを利用したほうが効率的かもしれないという意見もあったんです。

巧　モーションキャプチャーで再現した動きはリアルなんですけど、今回は手作りの感じがほしかったので。ただ、その際に見たデータで、妙に印象に残った動きがありまして、それを参考にして「テンテコの舞い」の絵コンテを書いたんです。あとで聞いた話によると、僕が見たデータは、テスト用として適当に動いて作ったサンプルらしいです。だから、どうしてあんな動きをしたのかは、わからないんですよね（笑）。

――まさか、そんなエピソードがあったとは（笑）。それでは次にキャラクターのデザインについてうかがいたいと思います。そもそも、どのような流れでデザインを決めていったのでしょうか？

巧　まず前提としてデザイナーに伝えたのは、全身のシルエットとイメージカラーで、はっきりとキャラクターごとの違いを見せたいということでした。今回は全身が見える形なので、ぱっと見ただけで印象に残るようにしたかったんです。個々のキャラクターについては、シナリオができていればシナリオを見せて、できていない場合はイメージを伝える形でしたね。リンネだったら、新米刑事っぽくとか。外見はデザイナーに一任して、仕上がってきたデザインを見てチェックする流れでした。ピンとくるまで何十枚も描いてもらったので、本当に大変だったと思います。

――デザインが難航したキャラクターは？

巧　メインキャラクターはどれも苦労しましたが、なかでもヒロインのリンネは大変でしたね。あまり突飛にはできないけど、ヒロインとしての華があって印象的でなければならない。そのバランス調整に苦労しました。あとは、公園に登場する「ビラを配るオトコ」などは、最後のほうにデザインをしたのですが、その頃になるとデザイナーもアイデアを出し尽くしたみたいで、苦労していましたね（笑）。

――逆に、スムーズに決まったキャラクターは？

巧　ミサイルはもう、「ポメラニアンで」の一言で決まった感じです。カノンもすんなり決まって、デザイン的な苦労はなかったんですが、実は開発の過程で性格が180度変わりました。初期のシナリオでは、自分の殻に閉じこもった、暗いイメージだったんですけど、ゲームにしてみると、どうもピンとこなくて。だから、設定を変えて、明るい性格にしました。真っ黒いジーゴは、早い段階で「殺し屋」というイメージがカチッと固まってましたが、一時期だけ真っ白の衣装を着ていた時期がありました。黒いと、背景に埋もれてしまうので。白は白で、かっこよかったんですけどね。

――主人公のシセルのデザインはいかがでしたか？

巧　シセルは、ちょっと特殊な事情があるんですよ。本格的な開発に入る前に、僕ともう1人のスタッフで簡単なPVのようなものを作ったんですが、その際にダミーで入れたキャラクターのイメージがしっくりきて、それをベースにブラッシュアップしていったんです。そのときからサングラスをかけていて、ミステリアスに目を隠す感じが、「自分の正体がわからない主人公」とマッチしていて、すごくいいなあと思って。髪型は多少変えましたが、当初から印象的な形でした。

――ちなみに、リンネ＝輪廻とか、カバネラ＝屍（かばね）など、キャラクターの名前は「死」に関する言葉から考えていったのでしょうか？

巧　それもありますが、国籍不明の響きを持つ名前にしたかったという理由が大きかったですね。極楽浄土から名前をつけたキャラクターもいたりします。ちなみに、カノンは最初、再生（Reborn）をもじってリボンという名前だったんですけど、大きなリボンをつけた少女の名前がリボンというのはストレートすぎる感じがしたので、観音様からカノンとしました。

竹下プロデューサーから見た巧氏の人物像

――巧さんの人物像を示すような、ユニークなエピソードを教えてください。

巧　なかったら、僕、特徴がない人間になってしまいますね（笑）。

竹下　開発の初期から夜遅くまで仕事をして、土曜出勤もしてましたよ。全部のパートのチェックをする一方、自分でシナリオを書いている日もあって、すごい人だなあと。

巧　もうちょっとおもしろい話はありませんか。竹下さんが書いた文章に、僕がいちいち難癖をつけたとか（笑）。

竹下　巧くんの文章のチェックは厳しかったねえ（笑）。あとは、スケジュールを頭に入れてないときがあって、困らされたり（笑）。それはさておき、単純にすごいと思うのは、ものを書く速さとおもしろさ。Twitterでもそうですけど、起承転結がうまいうえに、お題を出すとそれ以上のものを提案してくる。表現することに貪欲というか、根本的なこだわりがあるんでしょうね。



『ゴースト トリック』プロデューサー
竹下博信
代表作は『ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター』、『宝島Z』など。

ゲームを愛するすべての人へ 巧氏と竹下氏からのメッセージ

――最後に、読者に向けてメッセージをお願いします。

竹下　すでに遊んでいただいた方々の感想もよかったですし、作品として完成度が高いものをご提供できたのはたしかです。謎解きの難易度についても、僕がクリアできるという条件でバランス調整を行ったので、どんな人でも大丈夫なんじゃないかと。

巧　竹下さんは最近、ゲームが苦手な人として認知されてきてますよね（笑）。

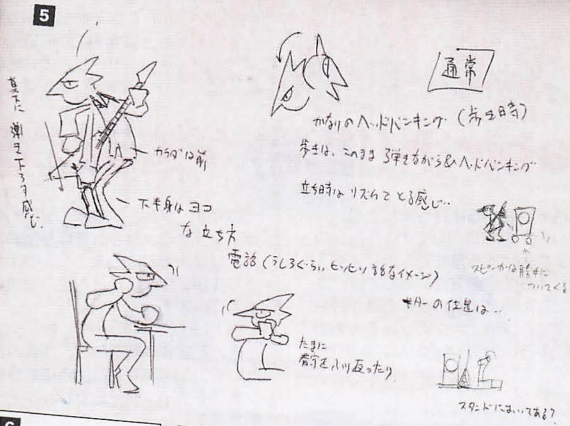
竹下　海外では、フェイルマン（へたくそ）なんて呼ばれてますが（笑）。まあ、そんな僕でもクリアできたので、気軽に手にとってみてください。実際、母が遊び始めたとか、嫁さんに持っていかれたとか、家族で楽しめたという感想も多いですし。あとは、2周目のプレイもオススメです。謎解きの答えを知った状態で遊べるぶん、シナリオやキャラクターの動きに専念できるので、いろいろな発見があると思いますよ。

巧　キャラクターもモーションも、すべてやりきった感じはあります。今しか作れないものになっているはずなので、悔いはないです。オリジナルタイトルが厳しい時代に、この作品を世に送り出せたこと自体が奇跡のようなものなので、会社を含めて多くの方に感謝しています。実際にプレイされた方からのメッセージは温かいものばかりで、とても嬉しかったです。もっとたくさんの人に遊んでもらって、楽しさや喜びをわかちあいたいな、という気持ちが今は強いですね。



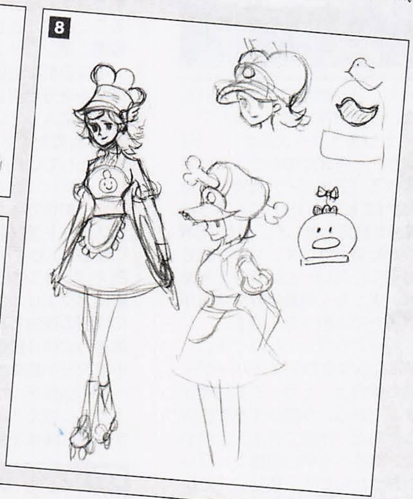
ミステリーを作れるならジャンルに対するこだわりはないんです（巧）

◀ジャンルは問わず、驚きや意外性を表現するほうが大事とのこと。ミステリーを作りたくてゲーム業界に入ったという、巧氏らしい言葉だ。

5


6


7


8


5 巧氏によるモーション案

あるキャラクターのモーションについて、巧氏が自らスケッチを行ったもの。歩く際のヘッドバンキングなど、特徴的なアクションを交えることで、キャラクターの個性が強調されている。

6 カバネラのデザイン案

完成稿で感じられるラブリーさよりも、かなりシリアスなタッチのカバネラ。ヒゲや目つきが大きく違い、悪役感が強い印象だ。

7 マダムのデザイン案

服装は描き込まれていないが、全体的な印象は完成稿と大きく変わらない。ワイングラスを突き出すポーズも、ゲーム中でおなじみのもの。

8 ウエイトレスのデザイン案

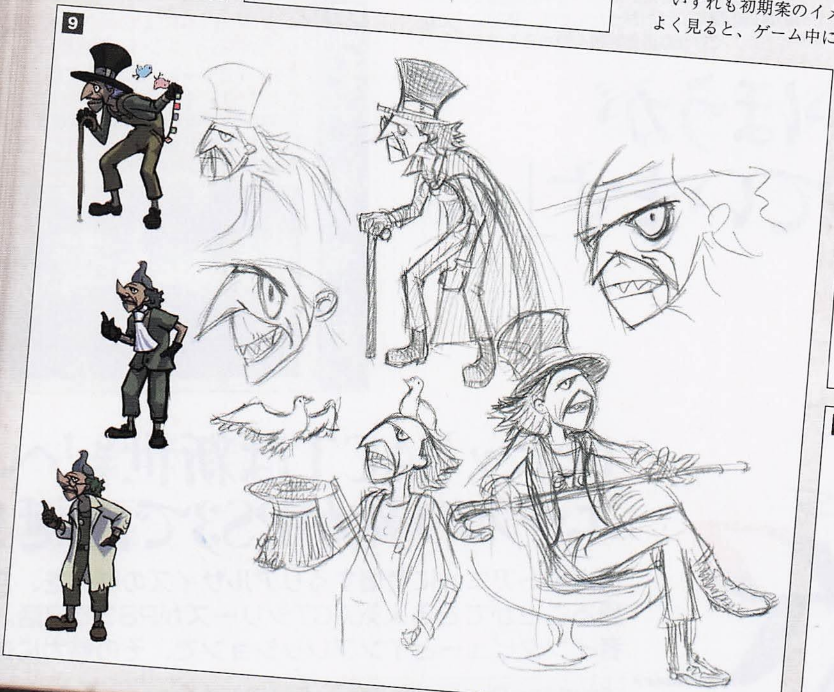
完成稿ではローストチキン風の帽子だが、初期案ではさまざまな帽子の案が描かれており、エプロンのデザインも少し違う。ローラースケート風の靴は、かなり早い段階から採用されていたようだ。

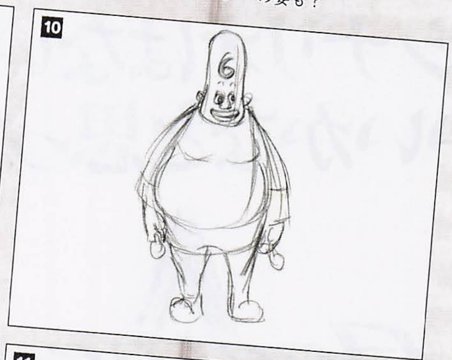
9 管理人のデザイン案

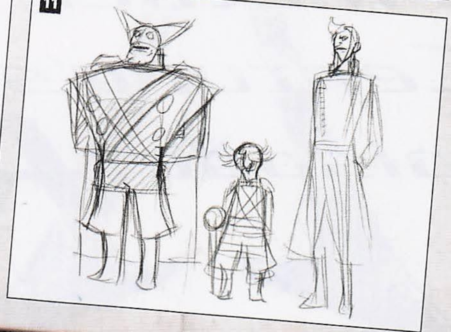
初期はマジシャンのようなイメージで、旗や小鳥が描かれている。その小鳥のイメージは、ハトへと継承されていったようだ。

10 11 その他のキャラクターのデザイン案

いずれも初期案のイメージが完成稿へと色濃く受け継がれているが、よく見ると、ゲーム中には存在しない幻のキャラクターの姿も？

9


10


11


Special Interview
スペシャル インタビュー

ついにRebirth（復活）したシリーズ最新作。その経緯や新たなシステム、気になる参戦作品の選択理由などについて、開発者の寺田氏と後藤氏にうかがった。ストーリーの是非をユーザーに問うなど、興味深い話が盛りだくさんとなった。

2人のキーマンが明かす「Rebirth(復活)が暗示するモノ」

PS3でシリーズが復活したワケとストーリーそのものについての悩み

――PS3での復活ということになる本作ですが、まずはその経緯について教えてください。

寺田氏（以下、敬称略）：前作の『3』で「FINAL」と付けたのは、PS2では一区切りという意味からです。ですから、あれで本当に終わりというわけではなかったんですよ。『スパロボ』でも完結編をうたった作品はいくつかありますが、シリーズそのものはまだ続いていますしね。ただ『3』で「終わりです！」とやけに強調していたので、新しいシリーズを作る人は大変だと思っていたら、ふたを開けると自分がやることに（笑）。

――そもそもこのシリーズで、フロム・ソフトウェアとバンダイナムコゲームス（バンプレスト）が組んだきっかけはなんだったのでしょうか？

後藤氏（以下、敬称略）：フロム・ソフトウェア側から話を持っていき、バンプレストさんにご賛同いただいた形になります。いわゆるコラボレーションです。

寺田：登場作品の決定はこちらで行い、機体の選別やゲーム性はフロム・ソフトウェアさんにお任せしました。

――「SRプロデュースチーム」が本作から加わったのは、従来よりもシナリオを重視したからですか？

寺田：実は、今回シナリオそのものを入れるかどうかという点で非常に悩みました。『スパロボ』系のクロスオーバーゲームとしては、シナリオを入れたほうがキャラ同士が共闘していることの説明がしやすい、というメリットがあります。ですが本作のようなACTで、シナリオを入れると色々な制限を受けてしまうんですよ。個人的にはストーリーを追うよりも、機体を使って自由に戦うACTのほうがいいかな、とも考えました。

後藤：シナリオがないバージョンも検討しましたね。

寺田：結局、今回はシリーズ再始動としての1作目なので、従来のスタイルをより強化する意味でシナリオを入れることにしました。シナリオの必要性に関しては、ユーザーさんのご意見を聞きたいですね。今作の話がおもしろいかどうかという感想とは別に、シナリオそのものが必要かどうかを聞いてみたい。私自身は、ACTなので、ないほうがいいかなと思っているんですが（笑）。

「セレクトタイトル」や「チェイスモード」など新しいアイデアを入れた理由とは？

――今作は異世界の惑星・エリアが舞台ですが、これもアクション性を重視するという理由からでしょうか？

寺田：そもそも『アナザーセンチュリーズエピソード』というタイトルの意味は何か、と考えたのがきっかけですね。今回は、本当に「異なる（アナザー）世界、または世紀（センチュリー）の話（エピソード）」にしようと考え、惑星エリアという舞台を設定しました。また「SRプロデュースチーム」がかかわるとはいえ、やはり過去の『スパロボ』とは違う方向にしたい、という考えもあります。原作の再現よりは、まったくの異世界に全員が行くという形が、今回はベストだと思ったんです。

――「セレクトタイトル」の導入も新しい試みですね。

寺田：『スパロボ』や本作のようなクロスオーバーゲームが抱える悩みとして、話の都合上、どうしても登場が遅くなる原作があるんです。だから、今回は１話で原作の話をつかみとして用意したあと、序盤で各主人公機やキャラの大半を揃えました。なるべく早い段階で、プレイヤーの選択の幅を広げたかったんです。最初に「セレクトタイトル」で好きな原作を選んでもらうのも、その一環です。また、フロム・ソフトウェアさんからどういうマップやミッションを作りたいかを聞いて、それからシナリオを作りました。『スパロボ』だと、まず話ありきですが、今作はゲーム性を重視してストーリーを組み立てています。

後藤：「チェイスモード」も、システム面でのアイデアが先行ですね。結果的に、原作の特殊な演出やシナリオをいくつか再現できるようになりました。今回は、イベントデモやインターミッションで、きちんと世界観が説明されますから、ミッション中の要素を独立させて考えることができました。

寺田：前シリーズでは、実際に自機を操作するミッション中は重要な会話が多かったのですが、今作は戦闘とイベントを分けました。ですから、イベントデモムービーが多めに入っています。なかには結構長いムービーもあるので、見たくなければ飛ばしてもらって構いませんが、本音としては見てもらいたいです（笑）。

――機体によってスピードの緩急もかなりありますね。

後藤：前作でもブーストで速く動けたのですが、それでもスピード感が弱いかな、と作っている側として感じていました。ですから、今回はかなり緩急をつけています。例えば、キングゲイナーは制御できないくらい速くて、逆にアクエリオンは形態によって変化があります。これには別の理由もあって、遊んでいるとどうしても好みがあるので使う機体が固定されやすいのです。そこで遊びの幅を出す要素としてコンボの派生を多く入れたり、スピードの強弱をつけたりと、機体ごとに扱いに慣れるとカッコよく戦えるような仕掛けを入れました。これで、さまざまな機体を使ってみたくなるはずです。

KEY WORD 1 チェイスモード

ミッション中にセミオートで進行するイベント風戦闘モード

「チェイスモード」は、本作で初めて搭載されるモード。セミオートでゲームが進行し、特殊なアングルで敵の追撃を回避する。「マクロスゼロ」のドッグファイトなど、従来では再現できなかった場面も体験可能になった。



「シナリオはないほうがいいかなと思っています」（寺田氏）

Another Century's Episode R

ロボットACTは新世紀へ エースの翼がPS3で再誕！

ロボットアニメに登場するリアルサイズの機体を、自在に操ることができる人気ACTシリーズがPS3で復活。開発者インタビューとインプレッションで、その魅力に迫る!!

Another Century's Episode:R アナザーセンチュリーズエピソード:R

発売中（8月19日発売）	¥8,379（税込）		
PS3	ジャンル	ACT（ロボットアクション）	ACT
	メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:フロム・ソフトウェア	SF
	備考	プレイ人数:1人用	

寺田：キャラゲーでもありますから、自分の好きな機体が一番なのはもちろんですが、序盤で多彩な機体が揃うので、いろいろな機体を使ってみてください。機体ごとに、まったく違ったプレイ感覚になるのがわかりますよ。

『アナザーセンチュリーズエピソード：R』に登場する作品と機体を選んだワケ

——シリーズ初登場の「超時空世紀オーガス」は、同じ超時空シリーズの「マクロス」とも初共演ですね。
寺田：「オーガス」と「マクロス」が共演することは珍しいですね。オーガスは4段変形で、バルキリーとは違った使い勝手があります。その違いにも注目していただければ。
——「マクロス」シリーズの「マクロスゼロ」と「マクロスF」は、原作でも関連性のある作品ですが……。
寺田：「マクロスF」の原作に「マクロスゼロ」の話が出ていて関連が深いため、出しやすかったですね。ただ「マクロスF」は現在進行形の作品であるため、「マクロスゼロ」とのストーリーの絡みは河森正治監督に監修していただいたうえで作っています。
——同じく河森監督がかかわっている「創聖のアクエリオン」は、合体や必殺技などがかなり特殊な作品です。
後藤：元々原作の合体システムがしっかりしているので、合体変形は不整合が少なく作りやすかったですよ。必殺技に関しては、原作だとシーンが固定されているのですが、ゲームだとリアルタイムで状況が変わるため、その部分を作り込んでいくのは大変でしたね。
寺田：ちなみに「アクエリオン」、「マクロスゼロ」、「マクロスF」は、原作で使われていたCGモデルを河森監督に監修いただいて使っています。
——「ガンダム」からは宇宙世紀の3作品が登場しますね。
寺田：Zガンダムは変形ができて、スタンダードに使える機体ですから出しやすかったですね。「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」は、ストーリーはなくνガンダムの機体だけが参加していますが、アンケートでは毎回かなりの人気なんですよ。そしてクロスボーン・ガンダムですが、これはガンダムのなかでも近接戦闘に特化した機体で、ACTに出すとおもしろいかなと思い、バリエーションの1つとして入れました。
——「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」は、原作終了後の時点から物語がスタートしますが、その理由は？
寺田：デスティニー、ストライクフリーダム、インフィニットジャスティスを最初から使いたかったからです。原作どおりだと片方が敵となって使えないので、主役メカ3機を最初から使うなら原作終了後かなと。「スペシャルエディション」のあとをイメージしていますが、あくまでもゲームとしてのIF展開ということで。
——「オーバーマン キングゲイナー」は『アナザーセンチュリーズエピソード3』からの続投作品ですね。
後藤：キングゲイナーという機体は、空を飛んで格闘と射撃のバランスもよく、必殺技まであるという、本作のシステムとよく合うメカなんですよ。
——「フルメタル・パニック！」は初参戦ですが、これは地上戦を生かしやすい作品として選ばれたのですか？
寺田：地上戦を入れることになった時点で、すぐ「フルメタル・パニック！」がいいだろうという話になりましたね。『スパロボ』だとまだ携帯ゲーム機にしか登場していませんでしたし。
後藤：どれも触ってみると楽しい機体になっていますよ。
——初参戦となる「コードギアス 反逆のルルーシュR2」ですが、続編である「R2」からの参戦となった理由は？
寺田：「R2」ですと、空中を飛べる機体が多いので。ただ、原作前半のルルーシュとスザクをどうやって共闘させるか悩みました。
——『スパロボ』シリーズからは『OG』が参戦しますが、これはゲスト参戦という形になるのでしょうか？
寺田：そうですね、実は隠し機体にしようと思っていたのですが。あと、『アナザーセンチュリーズエピソード』で『スパロボOG』の機体を操作したいという要望も以前から多かったので。
——では、最後にこれから本作を遊ぼうと思っているファンに、一言ずつメッセージをお願いします。
後藤：ここはこうしてほしかったというリクエストを、どんどんアンケートで送っていただけると嬉しいですね。複数回プレイすると発見できることもありますので、何度も楽しんでいただけるとありがたいです。
寺田：すべての機体をフロム・ソフトウェアさんのスタッフにこだわって作ってもらいました。いろいろな作品の機体を使ってみて、ぜひその違いを楽しんでほしいと思っています。



Profile バンプレソフト 寺田貴信氏
株式会社バンプレソフトの取締役。『スーパーロボット大戦』シリーズのチーフプロデューサーとして、数々のロボットゲームを作り上げてきた。本作には、総合プロデューサーとして参加している。

Profile フロム・ソフトウェア 後藤広幸氏
本作の開発を手がけている、株式会社フロム・ソフトウェアの制作2部部長。『アナザーセンチュリーズエピソード』シリーズの1作目からプロデューサーを務めている。

「慣れるとどの機体でもカッコよく戦えますよ」（後藤氏）

KEY WORD 2 セレクトタイトル

好きな参戦作品を選んで原作のストーリーを体験できる

ゲーム開始後に、まず11の参戦作品のなかから好きな作品を1つ選択する。選んだ作品の原作をもとにしたシナリオを体験したあと、共通ルートへと進む。これにより、最初から好きな作品で遊ぶことができる。

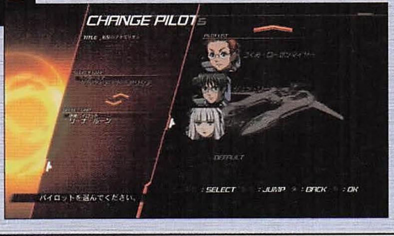


3分でだいたいわかる『アナザーセンチュリーズエピソード:R』

本作は、次ページで紹介する人気ロボットアニメの主要機体のほか、右のようにオリジナルのキャラ＆機体も登場。アニメのようなド迫力のハイスピードバトルを体験できる。またPS3作品となったことで、さらに美しいグラフィックで楽しめるようになった。



▲画面右下に、ボタンに対応した武器パネルが表示される。このパネルは最大5枚あり、射撃のほか格闘、つかみ、特殊などさまざまな攻撃方法が存在する。



▶「アクエリオン」や宇宙世紀の「ガンダム」など、一部の作品では機体の乗り換えができる。なお、アクエリオン系は同じ機体でも、乗るパイロットによってまったく異なる必殺技が発動する。

オリジナルのキャラ＆機体も登場！



オータム
アルファートのパイロットを務める謎の少女。その正体や目的、出自などすべてが不明。



アルファート
ストーリーの謎を握る人型兵器。戦闘母艦アーク・アルファに搭載されているようだ。

Play Impression
プレイインプレッション

本作では「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」を除く11作品をセレクトタイトルとして選択できる。ここでは作品ごとに、序盤で使える機体の使用感のインプレッションをお届け。自分のプレイスタイルに合った機体を見つけてみよう!!

ROMプレイにより判明した11機体の使い勝手！



オーガス
【超時空世紀オーガス】

シリーズ初の4段変形を駆使して臨機応変に戦場を戦い抜け！

人型の「オーガロイド」と、空中戦に特化した「フライヤー」、そしてその中間となる「ガウォーク」という3形態は、マクロスのバルキリーに近い性能を持つ。特筆すべきは「タンク」という、オーガスにしか存在しない形態だろう。1話では渓谷のなかを移動するので、フライヤーやガウォークのほうが戦いやすいが、長射程で狙撃できるタンクの火力は目を見張るものがある。フィールドごとに、うまく変形を使い分けていくことがカギになりそうだ。



◀4段変形により、どんな地形にも対応できるポテンシャルを秘めている。

武器解説
- ★ミサイルガン
- ★格闘
- ★脚部ミサイルポッド
- ★グレネードランチャー
- ★一斉射撃

本作がシリーズ初登場となるオーガスは、遠距離武器が豊富に揃っている。いつでも使える「ミサイルガン」のほか、テンションゲージを使用して放つ攻撃として、ゲージ1で使用可能な「グレネードランチャー」や、マルチロック攻撃の「一斉射撃」がある。近距離に迫ってきた敵に対しては、直接殴る「格闘」が備わっている。4段変形と組み合わせれば、どんな地形にも対応できるだろう。



ソーラーアクエリオン
【創聖のアクエリオン】

敵の攻撃に耐え続けたあとは長射程＆高威力の必殺技を放つ！

アクエリオン系の機体は動きが遅く、通常時の攻撃も牽制として使うようなイメージ。特に、ソーラーアクエリオンは「覚醒」してからでないと必殺技を発動できないので、テンションゲージが溜まるまで耐え続けて必殺技で反撃といった、まさにスーパーロボットアニメのような戦い方になりやすい。そのかわり、射程が長い「無限拳」など、必殺技の威力はケタ違い！　一発逆転の爽快感を味わいたい人向けの機体となっている。



◀原作では、月まで届いた「無限拳」もバッチリ再現。どんな場所にも拳が届く！

武器解説
- ★ビーム砲
- ★格闘
- ★覚醒
- ★無限拳
- ★無限交差拳

通常時も「ビーム砲」と「格闘」という、遠近両方に対応した攻撃方法を持っている。さらに、特殊能力である「覚醒」が発動すると、ユニットの性能が飛躍的に向上する。そして右腕がどこまでも相手に向かって伸びていく「無限拳」が使用可能になる。さらに「無限交差拳」の場合だと、"両腕"がどこまでも伸びていくのだ。この原作同様に長い射程距離と、高威力が魅力といえるだろう。



ARX-7 アーバレスト
【フルメタル・パニック！】

高速で移動しつつ敵をかく乱する地上戦闘に特化したアーム・スレイブ

地上戦用となるアーバレストは、上下移動で攻撃をかわすことができない。そのかわり、地上での回避やブーストダッシュが速く、動き回ることで敵をかく乱しつつ戦える。ボス戦では巨大なベヘモスの股下を潜り抜けて背後に回る、といったことも可能だ。「ラムダ・ドライバ発動」後は、強力な射撃と打撃が使用できるので火力も十分。使い方に多少のクセはあるものの、機体の動きに慣れると非常にカッコよく立ち回れるだろう。



◀ラムダ・ドライバを発動してベヘモスと対決。強烈な弾丸をあびせよう！

武器解説
- ★57mm散弾砲ボクサー
- ★GRAW-2単分子カッター
- ★ワイヤーガン：登高
- ★ワイヤーガン
- ★ラムダ・ドライバ発動
- ★ラムダ・ドライバ：射撃
- ★ラムダ・ドライバ：打撃

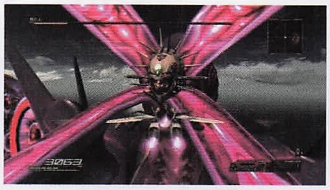
通常時は「散弾砲ボクサー」と「単分子カッター」が使用可能。散弾砲は連射しにくい反面、武器のなかでも威力が高い。単分子カッターは近距離専用となる。「ラムダ・ドライバ」を発動したあとは、高威力な射撃と打撃という2種類のラムダ・ドライバ攻撃が使用できる。「ワイヤーガン」は、壁に刺して移動する特殊な武装だ。



VF-0A バトロイド
【マクロスゼロ】

ファイター形態の飛行性能に長けた不死鳥の異名を持つ可変戦闘機

バルキリー系としては、初期の時代に制作された試作機だけあって武装は少なめ。原作では「バトロイド」より「ファイター」で戦うことが多く、本作でもファイター形態での加速性能を生かして戦う機体となっているようだ。ファイター形態のハイパーバーストによる加速で敵に接近し、バトロイド形態で「ゼロ距離射撃」や「一斉射撃」を撃ち込むといった戦い方ができ、まるでフライトSTGのような操作感を楽しめる。



◀第1話では原作最終話の名シーンが。鳥の人の猛攻をかいくぐり反撃せよ！

武器解説
- ★35mm ガトリングガンポッド
- ★格闘
- ★マイクロミサイル ランチャー
- ★ゼロ距離射撃
- ★一斉射撃

武装自体の数は少ないが、遠距離攻撃が多く、敵を近寄らせない戦い方が可能。テンションゲージ1つで使える「マイクロミサイルランチャー」の威力は高く、「ゼロ距離射撃」や「一斉射撃」などの必殺技も充実している。バルキリー系らしく近距離武器は「格闘」しかないが、ガウォークでも使える回し蹴りのコンボが気持ちいい。



紅蓮可翔式
【コードギアス 反逆のルルーシュR2】

近接戦闘に特化したナイトメアフレーム

地上専用の紅蓮弐式に、飛行ユニットを取り付けたのが紅蓮可翔式。格闘に特化した機体で、空中で飛び回りつつ「輻号乙型特斬刀」や「輻射波動機構」を相手に撃ち込むのが基本となる。格闘のコンボ派生も多く、いかにして敵に接近するか、といった部分がキモとなりそうだ。なお、紅蓮可翔式はナイトメアフレームなので、壁やビルにランドスピナーを展開し、横方向に壁走りを行うことも可能。意外なルートから相手を奇襲できるという利点がある。



▲ポーズを決めてから、必殺の「輻射波動機構」を放て！

武器解説
- ★左腕マシンキャノン
- ★櫓号乙型特斬刀
- ★ゲフィオンネット
- ★飛燕爪牙
- ★輻射波動機構
- ★徹甲砲撃右腕部：拡散
- ★徹甲砲撃右腕部

原作の初お披露目で使用していた「ゲフィオンネット」と「左腕マシンキャノン」が遠距離武器。とはいえ、格闘戦用に近い機体なので「櫓号乙型特斬刀」が攻撃の中心となる。また、紅蓮弐式の代表的な技である「輻射波動機構」に加え、より強化された輻射波動機構が使える「徹甲砲撃右腕部」も搭載。これは原作同様に、収束型と拡散型の2種類で打ち分けが可能だ。



VF-25F メサイヤ

【マクロスF】

攻守ともにほとんど隙がなく単機で特攻可能な高性能バルキリー

飛行型の「ファイター」、格闘戦も可能な「バトロイド」、遠近両方に対応する「ガウォーク」という3段変形の使い方はVF-0Aと同様。だが、こちらは新型機だけあり、武装が豊富で使い分けがしやすい。またピンポイントバリアがあるので、防御面でも安定している。「新型ガンポッド58mm」は、ボタンを押しっぱなしで連射状態になるので、射撃が苦手な人も安心。射撃でガンガン敵を倒していく、爽快感を味わいたい人向けだ。

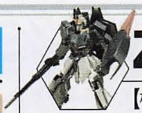
武器解説

- ★新型ガンポッド58mm
- ★アサルトナイフ：PB
- ★12.7mmビーム機銃
- ★マイクロミサイルランチャー
- ★一斉射撃

いつでも連射できる「新型ガンポッド58mm」が非常に便利。単体の敵に対しては「12.7mmビーム機銃」や「マイクロミサイルランチャー」による迎撃も可能。複数の敵には「一斉射撃」が使いやすく、全体的に敵が多数出現するステージで活躍できる武装が揃っている。スーパーロボットのような火力はないものの、弾数で相手を圧倒できるだろう。



◀範囲内の敵を一掃できる「一斉射撃」。敵をとらえて、一気にせん滅せよ！



Zガンダム

【機動戦士Zガンダム】

通常武器と必殺技が遠近両方で用意されている扱いやすいMS

第1作目以来の参戦となるZガンダム。本作でもMSとしてオーソドックスな性能を持ち、デスティニーと並んで初心者でも扱いやすい機体となっている。また、いつでも変形ができるので、敵と距離が離れたときでもハイパーブーストで近づきやすい。遠近両方に長けている機体だが、本作ではさらに「覚醒」が追加。それにより機体性能を向上させてから放つ「ウェイブライダー突撃」は、まさに必殺技というべき威力を誇る。

武器解説

- ★ビーム・ライフル
- ★ビーム・サーベル
- ★グレネード・ランチャー
- ★ビーム・コンフューズ
- ★ハイパー・メガ・ランチャー
- ★覚醒
- ★ウェイブライダー突撃

遠距離攻撃では「ビーム・ライフル」、近距離攻撃では「ビーム・サーベル」と、バランスよく武器を使用可能。「ハイパー・メガ・ランチャー」と「ウェイブライダー突撃」という必殺技も、遠近両方で用意されている。とはいえ近接よりも遠距離で戦うのに向いた武装が多いので、相手と距離を取りながらの戦いに向いていそうだ。



◀劇場版で使った「ビーム・コンフューズ」や「覚醒」といった新技も追加。



クロスボーン・ガンダムX3

【機動戦士クロスボーン・ガンダム】

ガンダム系には珍しい格闘戦に特化したモビルスーツ

クロスボーン・ガンダムは格闘戦用の武装が多く、ガンダム系のなかでも特徴的なモビルスーツ。トビアの駆るクロスボーン・ガンダムX3は「ムラマサ・ブラスター」がメイン武器となるため、同じくゲーム中に登場するクロスボーン・ガンダムX1改よりも近接攻撃に特化している。格闘コンボの派生も多く、間合いさえ詰められればかなり有利に立ち回れるだろう。もちろん射撃タイプの「ムラマサ・ブラスター」なども使用可能。

武器解説

- ★ムラマサ・ブラスター（射撃）
- ★ムラマサ・ブラスター（近接）
- ★シザー・アンカー
- ★ムラマサ・ブラスター（L）
- ★グレネード

武装自体は原作でも少なく「ムラマサ・ブラスター」の使い分けで特徴を出していたX3。本作でも、射撃と近接を使い分けられるだけでなく、フルパワーのロングレンジバージョンを使用できる。また「シザー・アンカー」はテンションゲージ1つで使用できるうえ、コンボの派生も存在。地味ながら、使い勝手がよい武器だ。



◀「ムラマサ・ブラスター」をロングビームサーベルのように使うことも可能。



キングゲイナー

【オーバーマン キングゲイナー】

目にもとまらぬ超スピードと多彩な武装で敵を惑乱しつつ戦え！

慣れるまでは、あまりの超スピードで制御しきれないほど高速で動けるキングゲイナー。ハイパーブーストで接近し「チェンガン（近接）」で斬りつけるのもよし、遠距離から「オーバーフリーズバレット」で狙撃するのもよしと、多彩な戦法で立ち回れる。そのうえ「オーバースキル」で底上げも可能だ。初めて使うと戸惑うかもしれないが、本作のシステムに慣れる意味でもオススメ。ただし、HPが低めという点にだけは要注意だ。

武器解説

- ★チェンガン（射撃）
- ★チェンガン（近接）
- ★散弾手投げ弾
- ★オーバーフリーズバレット
- ★フォトンマット・リング
- ★オーバースキル
- ★オーバーフリーズ

遠距離と近距離の両方で使える「チェンガン」が基本武装となる。また格闘コンボの派生が多く、近距離で戦うことも得意としている。さらに範囲攻撃の「フォトンマット・リング」や、「オーバースキル」の発動後に使える必殺技「オーバーフリーズ」など、武装のバランスもいい。状況に応じて、好きな武器を使い分けられる。



◀分身したメックスブルートを「フォトンマット・リング」の光が追撃！



デスティニーガンダム

【機動戦士ガンダム SEED DESTINY】

射撃と格闘のバランスがよくテンションゲージも溜まりやすい

射撃武器が充実しており、クロスボーン・ガンダム系のように格闘も得意な万能型の機体。単体で空を飛べるうえ、クセのある武器が少ないので初心者が使う機体としても優秀だ。また、パイロットのシンはテンションゲージが時間で溜まるので、逃げ回ってからの反撃もしやすい。機体性能が飛躍的に向上する「SEED」を発動させれば鬼に金棒だ。ただし、格闘武器の攻撃が大振りで、隙が生じやすいという弱点も……。

武器解説

- ★高エネルギービームライフル
- ★フラッシュエッジ2（ブーメラン）
- ★フラッシュエッジ2（ビームサーベル）
- ★高エネルギー長射程ビーム砲
- ★SEED
- ★パルマフィオキーナ掌部ビーム砲

「高エネルギービームライフル」による射撃で牽制しつつ、「フラッシュエッジ2」で斬りつけるオーソドックスな戦い方が可能。「パルマフィオキーナ」はビーム砲だが格闘武器扱い。接近してから使用しないと敵に当たらない。



◀掌で相手をわしづかみにしてからビーム砲を放つ「パルマフィオキーナ」。



ART-1

【スーパーロボット大戦OG】

ちょっとしたクセはあるものの遠近両方に長けていて使いやすい

ART-1は、変形可能な点と武装が似ていることもあり、MSに近い感覚で戦える。ただし、MSと違う点は、地上でのホバリング移動が可能なため、素早く動けることだろう。また「HG・リボルヴァー」がボタン連打で連発できるという点も異なる。MSとバルキリーを混ぜたような性能を持ち、少々クセのある機体だが使い勝手は悪くない。初めてプレイする場合、どれを使うか迷うなら、この機体を使ってみるのも1つの手だ。

武器解説

- ★HG・リボルヴァー
- ★コールドメタルブレード
- ★ランダム・シュート
- ★ブーステッド・ライフルH
- ★T-LINKクラッシュソード

二丁拳銃状態で放てる「HG・リボルヴァー」は、さらにボタン連打で連続撃ちができる。近距離武器の「コールドメタルブレード」と「T-LINKクラッシュソード」も強力だ。敵が多数出現する場合は、範囲攻撃の「ランダム・シュート」で一掃することができる。さらに射程がかなり長い「ブーステッド・ライフルH」など、隙のない武装が揃っている。



◀リュウセイ対キョウスケという夢の対決も実現。勝者は果たしてどちら!?

スペシャルオプス
ベテラン攻略
第4回

「デルタ」のミッション3つを攻略&RPパックの5つのマップをお届け!!

CALL of DUTY MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ　モダン・ウォーフェア2

スペシャルオプス「デルタ」の5つあるミッションのなかから前半の3つを攻略。また、「SPパック」に続いて新たに配信されたダウンロードコンテンツ「RPマップパック」に含まれている5つの新マップを紹介する。

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

発売中(2009年12月10日発売)	¥7,980(税込)		
PS3	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1〜4人用/オンライン対応	協力
発売中(2009年12月10日発売)	¥7,980(税込)		
Xbox 360	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1〜4人用/オンライン対応	協力
発売中(2009年12月23日発売)	¥7,980(税込)		
PC	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1〜4人用/オンライン対応	協力

ストライカーへの指令と隠密行動を駆使して「デルタ」を攻略せよ!

今回攻略するミッションは、ストライカーに指令を出しながら立ち回ったり、隠密行動が必須だったりと、クリアするのにコツをつかむ必要がある。プレイする前に、まずは右の予備知識を身につけておこう。なお、スペシャルオプスの後半のミッションだが、いずれも難易度はそれほど高くない。

赤外線レーザーでストライカーに指令

赤外線レーザーで目標を示すと、ストライカーが攻撃してくれる。建物、車両、兵士などあらゆるものを指定できるが、基本的に兵士や車両を優先して狙う。



◀ストライカーへの指令は約20秒間有効。指令が切れるとまったく撃たなくなるので、こまめに指令を出しておこう。

しゃがみと伏せを活用して隠密行動を維持する

普段の行動は、伏せが最も見つかりにくく、立ち状態が最も見つかりやすい。これは移動中でも同じだ。敵を倒すときは、別の敵の視界内で倒すと警戒態勢に入って見つかりやすい状況になってしまうので、視界外で倒すようにしよう。



◀吹雪のなかで伏せれば、ここまで近づいても気づかれない。



◀BTRやトラックの光に当たると見つかってしまうので注意。

戦場のドライブ

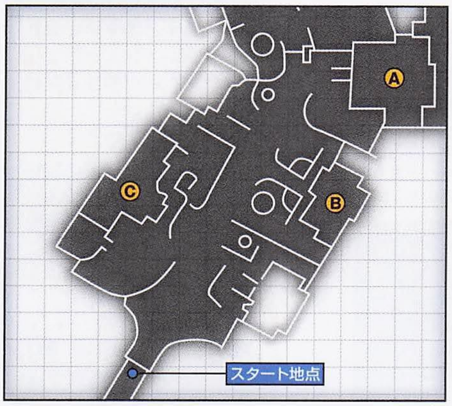
SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	3カ所の軍事パソコンからデータをダウンロードし、目標地点(ストライカー)に到達する		
初期武器	■SCAR-H レッドドットサイト ■M9	装備	■フラググレネード×4 ■フラッシュグレネード×4 ■赤外線レーザー
使用可能武装	■クレイモア ■自動機銃 ■AMMO(弾薬補給)		

周辺をひととおり制圧し、最奥の軍事パソコンから始める

3カ所の軍事パソコンを作動させてデータをダウンロードし、ストライカーの場所まで戻るとクリアとなる。軍事パソコンがある3つの建物には複数の敵が立てこもっており、ダウンロード中はさらに増援の敵が建物内に突入してくる。ベテランをクリアするコツは、最も危険な最奥の軍事パソコン(A)から先にダウンロードすること。拾えるクレイモアや自動機銃をうまく使って敵を迎撃していこう。

■「戦場のドライブ」のマップ



A地点　ひととおり建物を制圧

C地点、B地点は敵だけ倒し、先にA地点の建物を制圧する。外に出てくる敵をひととおり倒したら建物内に侵入し、慎重に行動して敵を全滅させよう。その際、玄関から入って3階から2階の敵を倒し、2階からプールに飛び降りて1階へと侵入したほうが制圧しやすい。スタート地点付近にAMMO(弾薬補給)があるので、各種グレネードを惜しみなく使おう。建物を制圧したら、1階の出入口にクレイモアを複数設置。2台の自動機銃をワインセラーと車庫に設置してダウンロードを開始し、軍事パソコンの近くにある階段の脇で迎撃態勢をとろう。



◀自動機銃は、ワインセラーと車庫のどちらの部屋でも、北東の角に設置しておこう。近づく敵のほとんどを倒してくれる。



▶ダウンロードを開始して迎撃態勢をとっている間も、ストライカーに指示を出そう。

B地点　残った自動機銃を持ち込む

A地点で使った2台の自動機銃をB地点の建物内に持ち込み、キッチン付近に2台、車庫に1台を設置してダウンロードを開始する。自身はすぐに玄関近くの階段を上がり、階段の上で玄関から侵入する敵を倒していこう。



◀敵に背後をとられる心配がない2階に立てこもる。自動機銃は、それぞれ車庫の入口と玄関に向けて設置しておくといい。

C地点　ビリヤード台の奥に隠れる

B地点で残った自動機銃をC地点の建物内に持ち込み、玄関、車庫、南西の部屋をカバーするように設置する。ダウンロードを開始したらビリヤード台の奥に隠れ、そこから軍事パソコンに近づく敵を倒していこう。



◀敵の侵入ルートが多いが、ビリヤード台の奥にいれば前方だけ警戒すればいい。立つと窓から撃たれるのでしゃがむこと。

「最小限の損失」の補足①

隠密行動を維持するときは、なるべく銃ではなくナイフで倒したほうがいい。例えば、最初の1人をナイフで倒した場合は、しゃがみ状態で移動すればA地点の近くにいる2人の敵に気づかれる心配はない。しかし、M14 EBR スコープ+サイレンサーで倒すと、同じようにしゃがみ状態で移動しても敵に気づかれてしまうことがある。なお、ナイフで倒す場合は、敵の視界外からゆっくり移動したり、しゃがみ状態で移動したりして、足音を立てずに近づこう。

スクラップ

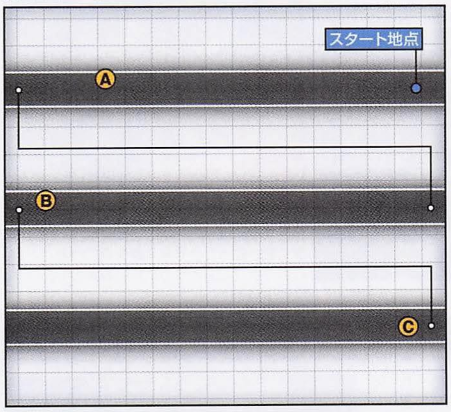
SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	すべての車両を破壊する
初期武器	■RPG-7 ■M9
装備	■フラググレネード×4 ■フラッシュグレネード×4 ■クレイモア×10 ■C4×10
使用可能武装	■AK-47 グレネード ■M4A1 グレネード ■M16A4 グレネードランチャー ■Thumper ■自動機銃

敵の強襲に対応しながら弾薬無限を利用して車両を爆破する

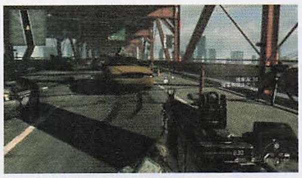
このミッションは、36台の車両を爆破するのが目的となる。5台爆破するごとに弾薬が30秒間だけ無限になるシステムがあり、これを活用して車両を爆破していく。敵は多数出現するが、自動機銃がスタート地点に2台、中間地点に1台あるので、それほど苦労することはない。移動する前に初期武器のM9をいずれかのアサルトライフルに持ち替えておけば、敵と銃撃戦になっても倒しやすい。

▌「スクラップ」のマップ

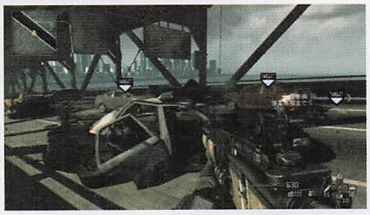


A地点　敵を全滅させて車両を破壊

弾薬無限をフルに活用するために、出現する敵をすべて倒してから車両を爆破していくと効率がいい。2台の自動機銃をそれぞれ橋の端に設置し、交互に前に移動させる。その際、車両の爆発に巻き込まれないように、自動機銃は車両から少し離れた位置に設置しておこう。敵が出現したら、後方に下がって自動機銃が撃ち逃した敵を倒していく。2回出現する敵を全滅させたら、橋が崩れる場所まで進んで敵がいないことを確認。いったんスタート地点まで戻り、グレネードランチャーやRPG-7などの爆発物を使って車両を順に爆破していこう。



◀2台の自動機銃をうまく動かして敵を倒す。破壊しようとフラググレネードを投げてきたら、すぐに近づいて投げ返そう。



▶しばらく車両を爆破しないと「TARGET」と表示される。これで残った車両を探そう。

B地点　攻撃ヘリを撃墜する

A地点までの車両をすべて爆破したら、自動機銃を崩れた橋の上まで運ぶ。奥から攻撃ヘリが1機出現し、橋の右側に飛んできて滞空しながら攻撃を仕掛けてくるので、タイミングよくRPG-7を撃ち込もう。



◀A地点で得た弾薬無限の時間が終わる前に撃墜しよう。崩れた橋の中間あたりから停滞した瞬間に撃つと迎撃しやすい。

C地点　敵を倒しながら車両を狙う

攻撃ヘリを撃墜したら、残りの自動機銃を崩れた橋の上に運び、4台の自動機銃をそれぞれ橋の両端と中央に設置する。自動機銃で敵の進攻を押さえながらグレネードランチャーでC地点にある車両を爆破していこう。



◀C地点は敵を全滅させる必要はない。自動機銃の後方からグレネードランチャーで車両を爆破すれば、周囲の敵も倒せる。

最小限の損失

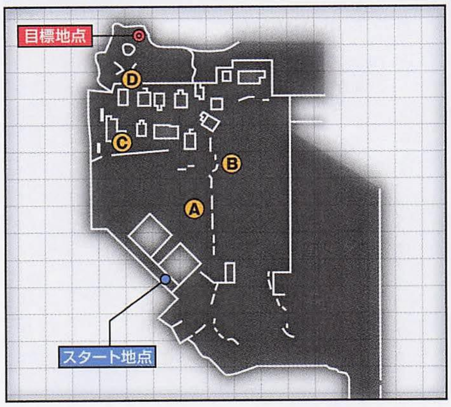
SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	3カ所に爆弾を設置して目標地点に到達する
初期武器	■AA-12 ショットガン　心音センサー&消音 ■USP.45 サイレンサー
装備	■フラググレネード×4 ■フラッシュグレネード×4
使用可能武装	■AK-47 サイレンサー ■MP5K 消音レッドドットサイト ■M14 EBR スコープ+サイレンサー

必要最小限の敵だけを倒して3つの爆弾を設置する

3カ所に爆弾を設置し、目標地点への到達を目指すミッション。視界は吹雪にさえぎられていて敵に見つかりにくくなっているが、一度見つかってしまうと複数の敵が押し寄せてくる。ベテランをクリアするコツは、倒す敵を最小限に抑えて絶対に見つからないようにすること。武器は、USP.45 サイレンサーをM14 EBR スコープ+サイレンサーに持ち替えると、気づかれずに敵を倒すのが楽になる。

▌「最小限の損失」のマップ



A地点　敵を1人倒して爆弾を設置

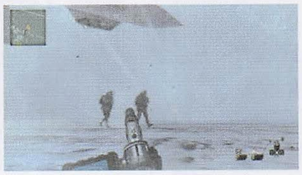
スタート地点から建物を回り込んで、建物のそばにいる敵を背後からナイフで倒す。その位置から直線的にA地点に向かい、しゃがみ状態で近づいて爆弾を設置しよう。そこからしゃがみ状態のままB地点に向かおう。



◀倒すのが遅いとトラックがきて見つかってしまう。B地点のコンクリートの塀に到達するまでなるべく早く立ち回ろう。

B地点　爆弾を設置したあとは戻る

しゃがみ状態のままB地点に向かい、伏せて戦闘機の下をくぐる。爆弾を設置したら、伏せ状態のままコンクリート塀の場所まで戻り、トラックをやりすごしてから同じ道をたどってスタート地点の建物まで戻ろう。



◀戦闘機付近で敵が歩いてくるが、伏せていれば気づかれない。通り過ぎるのを待つ必要はないので、爆弾を設置しよう。

C地点　建物内にいる2人の敵を倒す

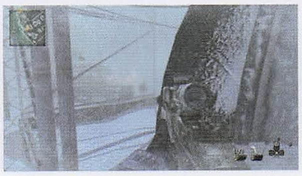
西のフェンスぞいに移動してC地点手前の崖の上にたどり着いたら、歩いてくる2人の敵が通り過ぎるのを待つ。通り過ぎたら建物内に見える敵を倒し、中に入って南東の部屋にいる敵をナイフで倒して爆弾を設置しよう。



◀AA-12を使うと気づかれる可能性が高い。別の武器を使うか、しゃがみ状態で近づいて気づかれる前にナイフで倒そう。

D地点　敵を1人倒して走り抜ける

爆弾設置後は北の出口の陰に隠れ、先ほどの敵が通り過ぎるのを待つ。通り過ぎたら伏せながら建物から出てD地点に向かい、フェンスの裏にいる敵を倒す。敵に気づかれてしまうが、一気に目標地点まで駆け抜けよう。



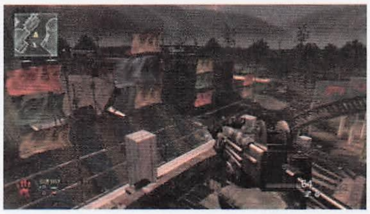
◀目標地点へ抜けるルートはこの位置のみ。周囲には複数の敵がいるので、敵が射撃を始める前にダッシュで振り切ろう。

「最小限の損失」の補足②

隠密行動を維持した状態でフラググレネードを投げると、周囲の敵が爆発地点に集まる傾向がある。集まった敵は、しばらくその場で周囲を見渡し、ある程度時間がたつと持ち場に戻っていく。これを利用すればC地点の爆弾を安全に設置することができる。C地点手前の崖の上から北東に向かってフラググレネードを遠投し、C地点の建物内にいる2人の敵を爆発地点におびき出せる。そのあとすぐに建物に入り、C地点の爆弾を設置してその場から離れよう。

CHECK!! 新マップ5つが遊べるRPパックがダウンロードコンテンツで配信中！

ダウンロードコンテンツ第2弾となるRPパックには、5つの新マップが収録されている。「Strike」と「Vacant」の2つのマップは、前作『COD4 MW』にもあったマップで、それ以外の3つのマップは完全な新マップとなっている。購入していない人は、この機会にぜひダウンロードしてみよう。



▲RPマップを購入したらプライベートマッチでマップを探索し、マップの特徴をチェックしておこう。

Strike 荒れ果てた砂漠の街

▶道路を挟んで中に入れる大きな建物が各所にあり、迎撃に適した場所も多い。近距離戦から遠距離戦までバランスよくこなす必要があり、低い壁の使い方が勝敗を左右する。

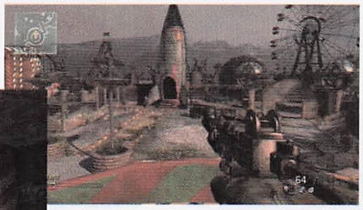


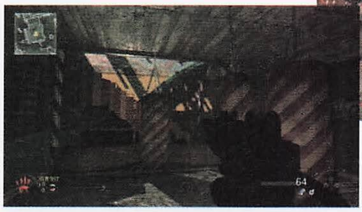


◀南西の建物は、2階へ上がる階段が1つしかなく、2階は中央と南東の道路を狙える優秀な狙撃ポイント。対抗する場合は、離れた位置からスナイパーライフルを使いたい。

Carnival 廃墟と化したテーマパーク

▶異なる造りの建造物が無数にあるのが特徴的なマップ。開けた場所での中距離戦と建造物内の近距離戦がメインとなり、発見されにくい待機場所が各所に点在する。





◀中央広場の北側にあるびっくりハウスの中は、多少複雑な構造になっている。窓やテラスから周囲の通路を狙えるほか、2階から北にあるジェットコースターにも移動できる。

Trailer Park 中型トレーラー用の駐車場

▶マップは比較的狭く、建物の中もそれほど複雑な構造にはなっていない。建物は通過地点として使うことが多く、基本的に外での近〜中距離戦がメインとなるマップである。



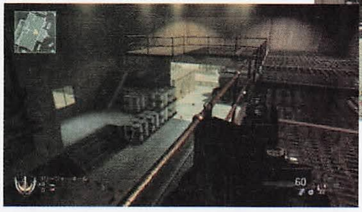


◀待機できる場所が少なく、立ち止まっているとすぐに背後から追いつかれてしまう。素早く動き回っていち早く敵を見つけることが、このマップで生き残るための最良の手となる。

Fuel 荒野に広がる石油精製所

▶マップが広く、建物間の通路も広いため、中〜遠距離戦がメインとなる。建物の窓はほとんどが狙撃ポイントになるため、いかに敵の目をかいくぐって行動するかがカギとなる。



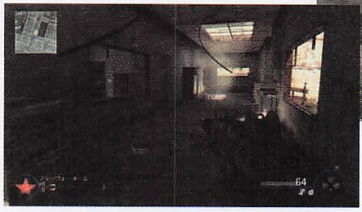


◀中央の建物内はかなり広く、1階と2階の窓から狙撃できるほか、地下から北方向への抜け道もある。見晴らしがいいため、建物内での銃撃戦も激しくなるだろう。

Vacant 放置されているオフィスビル

▶マップの大半が1つの建物で占められており、周囲にはコンテナや車両などが放置されている。建物内では敵と鉢合わせることが多く、激しい近〜中距離戦が展開される。

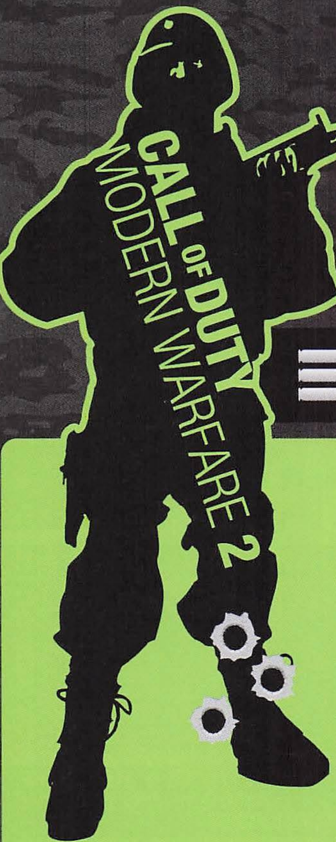




◀建物内はどこからでも敵が出現する可能性があり、警戒すべきポイントが多い。クリアリングのセンスと素早い判断力が問われ、落ち着いて待ち構えられる場所はほぼない。

高ランクで解除されるAK-47の性能

ランク70でアンロックされるAK-47は、命中率がやや低めということ以外は平均的な性能となる。この武器の最大の特徴は、アタッチメントのグレネードランチャーの性能がほかのアサルトライフルと違うこと。通常の照準とグレネードランチャーの照準の移行速度が速く、状況に応じてとっさに切り替えやすいのが大きな利点となる。ただし、グレネードランチャーのリロード時間はほかのアサルトライフルよりも遅く、大きな隙を見せることになる。



UTAREMICHI 撃たれ道

武器の持ち替えを考えてみた！　進歩！

Text by Seiichi Kuranishi

さぁ！　気をとり直して次に進みましょう！　とかですね、無責任に書いててすいません。前回「キャンペーンを終えたものだけが挑むことを許されるスペシャルオプスをスタートさせます！」的なことを書いておきながら、「アルファ」の一発目、「ザ・ピット」でつまずいた……という話を書かせていただきました。

そして、当然のように、つまずきっぱなしですorz

あれからも何度か挑んでみたのですが、やっぱり僕には1分を切ることができないようです。これはもう、運命的なものを感じます……なんて、適当に書いて、もう次に進みたいわけです。しょせんは、とどのつまりは「狩られ道」であったように、このコラムのタイトルも「撃たれ道」です。誰も攻略情報なんか求めてはいないでしょうし、僕も、そんなものを御提供できると思ってはおりません（きっぱりと）。ごめんなさい。

また、視点を変えて考えてみれば、FPSはほぼ初めてという僕ですら、発売から8カ月経ってもまだ遊べているということ自体が、『COD MW2』の大きな魅力の1つではないかとも思うわけです。僕がヘタれすぎるということはおいておいても、このボリュームは圧倒的です。「キャンペーン」と「スペシャルオプス」という、一人でも遊べる要素だけでもゲップが出るくらいのボリュームなのですが、さらに加えて無限に遊べてしまう「マルチプレイヤー」まであるわけです。どこから手をつけていいのやら、軽く途方に暮れるくらいですからね。「ザ・ピット」にいつまでも固執している必要はどこにもないわけです。どんどん！　どんどん！（もう一回）どんどん！　次のミッションに進んでいきましょう！　幸い、スペシャルオプスはクリアしなくても次が選べますから。

という言い訳（でも、半分は本気）で自分を甘やかし、次のミッションを選んでみました。タイトルは「篭城スナイパー」。ヤバイ。なんかかっこいいじゃないですか、このタイトル。

スナイパーライフル、クレイモアなどを使って敵の波状攻撃を撃退しろ。

というのがミッション内容なのですが、もうちょっと具体的に説明しますと、自分はビルの屋上に陣取ってさまざまな武器やプレデターミサイルを駆使し、攻め寄せる敵を撃退していく……って、なんかそのまんまですが、そういうミッションです。毎度毎度、引きあいに出して恐縮ですが、「ゴルゴ13」にもそういうシーンがありますね。要所要所に武器を仕込んでおいた建物や狭いエリアに敵の部隊を誘導してきて、たった一人で殲滅してしまうというエピソード。あんなイメージです。実際、屋上にはいくつもの武器が置かれているので、気分は盛り上がります。絶対、ここから出ないぞ！　俺はここに立てこもって戦うぞ！　とか思っていたのですが……。

「クレイモアを設置しろ」。

いきなり難問です。みなさん御存知の通り、クレイモアは地雷です。屋上から投げてどっかん！　という武器ではありません。どう考えたとしても、屋上から一歩も降りていかないほうが安全なんじゃないか……そう思ったのですが、命令は命令です。ものは試しに開幕早々、武器をクレイモアに持ち替えて、階段を下り、敵が進撃してくる通路に設置して回ろうとしたのですが、撃たれる撃たれる。撃たれずに設置できたのは1つくらい。

「ほぉら！　ほら！　俺の予想通りじゃん！　絶対、屋上から降りちゃダメなんだって、こういう場合は！」。

と、心の中でつぶやきながら、それでもこのときはまだ余裕がありましたので、合計3つ、クレイモアを設置して屋上に戻りました。ちなみに、ミッションには失敗したのですが、最後に、どの武器で何人の敵を倒したのかが表示されるんですね。命がけで設置した3つのクレイモアで倒した敵は、1人でした。あからさまに、御一人様です。ちょちょいっと操作して2回くらい撃ったプレデターミサイルのほうは17人ですよ？　一発平均8.5人とかです。まったくもって効率が悪すぎます、命がけなのに。というわけで、次からは、どれだけゴーストに「クレイモアを設置しろ」と言われても、がん無視してやりました。無理だってば、それ。わかるでしょ？　俺なんだから、戦ってるのは！

さて、このミッションのスタート時点では、武器にスナイパーライフルを持っています。これもくせ者です。「篭城スナイパー」というミッションですから、そのほうが気分が盛り上がるのは間違いありません。また、スナイパーライフルで照準を合わせると、ぐぐぐっと画面が拡大されるので、銃弾を受けた敵の反応がキレイに見えます。これはちょっと楽しい。ヘッドショットが決まると本当に一発ですし、肩や脚等、急所以外を撃ってしまったときにもんどり打って倒れるさまも、なかなか迫力があります。なのですが、正直、スナイパーライフルは扱いにくい気もします。照準画面は拡大し過ぎて、逆に照準を定めるのに時間がかかりますし、なにより連射が利きません。素早く照準を合わせて、一発必中で敵を倒していけるならまだしも、僕のように「だいたいこのへんに敵がいるから（弾を）ばら撒く」的な戦い方をする人間には、絶対に向きません。いや、まぁ、それじゃあ、どんな武器も向かないかもしれませんが、ミッションスタートと同時に心音センサー付きのM240に持ち替えるようにしてからは、かなり生存確率が上がりました。敵が遠くにいるうちはなかなか弾が当たりませんが、開幕早々に武器を持ち替えたら、次はプレデターミサイルをぶっ放していればいいのです。それが終わるころには、ちょうどM240でも狙える感じに敵が接近してくれています（なんか違う気がしますが、そんな感じです）。また、心音センサーもかなり使えます。慣れないうちにはどこから撃たれているのか（敵がどこにいるのか）もわかってなかったのですが、心音センサーのおかげで適確に立ち回れるようになりました。キモは、左手のビルでしたね、はい。その屋上から狙ってくる敵が、意外なくらいに多かったのです。

第一波を退けると、第二波に移るのですが、数秒ほど間が空きます。ここでやるべきことはRPG-7への持ち替えです。なぜなら、第二波がはじまると、左手奥から敵のジープがやってくるからです。これはRPG-7で撃退です。それも、なるべく早めに（遠くで）。そうしないと敵が自分のいるビルの真っ正面でわらわらとジープを降りてきて、あろうことか、屋上にフラググレネードを投げてきたりするからです。狭い屋上では、なかなか逃げることもできず、おたおたしている間に、投げ返しに失敗して……ということも何度かありました。でもなぁ、動いてるジープをRPG-7で撃つのって、けっこう大変なんだよなぁ。いっそ、プレデターミサイルでぶっ飛ばしたほうがいいのかもしれませんが、正確なところはわかりません。試してみよう。

そして、毎度毎度なのですが、くだらないことを細かく書いているうちに、文字数が尽きてしまっております。この続きは次号！　ではなくて、もしかして「電撃FPS」に書かせていただく？　かも？しれません。（20100802O312）

TASKFORCE 6866

電撃ゲームス旅団ページ第12回!

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI
ジラートの幻影 プロマシアの呪縛 アトルガンの秘宝 アルタナの神兵

新天地アビセアはヴァナ・ディールの縮図だった!?

6月バージョンアップで追加された拡張コンテンツのアビセア。レベル上げやクエスト、NM討伐などが凝縮された、まさにヴァナ・ディールの縮図！ 今回はそんなアビセアでできることをまとめて紹介！



今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ80/忍者40
心も身体も豆粒だったオレ。でもアビセアのおかげでモテモテに……なってないけどアビセアすごいよ！

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…モンク80/忍者40
レベル上げもひと段落して、次にアビセアで気になるのはNMの戦利品。ボイズシューズ欲っすぃー！

名前…Haruku
種族…エルヴァーン(♂)
職業…モンク80/忍者40
停滞気味だったレベルが、アビセアのおかげで80に！ この調子で他のジョブも上げたいところです。

ファイナルファンタジーXI		
発売中(2002年5月16日発売)	¥6,090(税込／※1)+月額¥1,344(税込)	
MULTI	ジャンル	RPG(MMORPG)
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	オンライン専用

冒険 協力

アビセアでできることを総ざらい!!

アビセアでできることと&知っていればお得な情報を大紹介！

禁断の地アビセア FINAL FANTASY XI

DATA ●発売中(※2) ●スクウェア・エニックス ●¥980(税込)

アビセアに入るための基礎を学ぼう

団長：『禁断の地アビセア』実装されて約1カ月経つけど、ほんといろんなことができるよね〜。

Haruku：レベル上げやクエスト、NM討伐などなど、できることは多いですね。クエストでは、釣りをするものもあるようですよ。ヴァナ・ディールの縮図というのも過言じゃないかと。

Osho：そのためには、まず、アビセア内で活動できるようになっておかないとですね。ここでは初心者のために、その基本を改めて説明しますぞ。

同時に細かい注意点も押さえておけば、うっかりミスも防げます！

団長はそういうの多いですからね（笑）。

アビセアに入るまでの流れ

1 ジュノ港(H8)のJoachimから「トラバーサー石」をもらう(最大3個)
レベル30以上のメインジョブでジュノ港に入るとイベント発生。その後（H8）にいるJoachimに話しかければ、だいじなもの「トラバーサー石」を最大3個まで入手可能（※一度アビセアに入らないと1個のみ）。

2 各アビセアのConflux Surveyorに話しかけ、「トラバーサー石」でビジタントを付与してもらう
各アビセア内にいるConflux Surveyorに話しかけ、だいじなもの「トラバーサー石」を消費してビジタントを付与。ビジタント1つにつき30分の活動時間が得られ、最大で120分間行動が可能になる。

3 ビジタントの時間を設定したらアビセア奥へGO!
だいじなもの「トラバーサー石」とビジタントを交換し、活動時間を設定したら、いよいよアビセアの奥地へ！ ちなみに、ビジタントを交換しないままでは奥へは行けず、滞在時間も5分間となっている。

退出に関する注意点をチェック
・アビセアから退出した際の残り時間は次回に持ちこせる（最大120分）
・突入後、ビジタントの効果を得ずにアビセアから退出した場合、前回からの持ち越し時間は消失し、再入場まで60分かかる

アビセアでできること その1 レベル上げ

レベル75からのレベル上げのスタンダードとなる狩り場

アビセアでのレベル上げはすごいです！ いまだかつてフルアライアンスでのレベル上げをしたことがなかったので新鮮でした。

フルアライアンスも驚きだったけど、それ以上に驚いたのが、経験値の取得量かな。レベル75でアビセアに入って、4〜5時間後にアビセアを出る頃には、レベル80かつ経験値がカンストしてたって人も多いみたい！

それだけでなく、1つのジョブをカンストしたら、別のジョブにチェンジして再びレベル上げをする猛者達もいるとか。

1回のレベル上げでここまで早く上がるとは…アビセア恐るべしですね。

それがここまで盛り上がっている要因の1つではあるかと。サクっとレベルを上げてほかのコンテンツを遊ぶというのは、ある意味理想的ではありますね。

それと、気軽に参加できるような設計なのも人気が高いポイントでしょうか。

ですね〜。宝箱やボーナスの条件などの情報は覚えておきたいですが、どんなジョブでも気軽に参加できるのはいいですね！

フルアライアンスで行われるかつてないレベル上げ!

現在アビセアで主流となっているのが、フルアライアンスでのレベル上げ。アビセア内に出現するモンスターの強さや再出現時間は、パーティメンバーのレベルや倒すまでにかかった時間で変動する。さらに同種族のモンスターを狩るごとに経験値にボーナスがプラス（詳しくは右を参照）！ つまり、狩れば狩るほど経験値が上昇していくというわけだ。序盤の60〜90分は取得経験値が少なめだが、撃破数が増えて経験値ボーナスが蓄積されたあとでは、モンスター1体につき600もの経験値が取得できる。こうなれば、瞬く間にレベルが上がっていくことはもちろん、アライアンスの全滅力や運にもよるが、1時間で6万もの経験値を得ることも可能！



▲いまだかつてないフルアライアンスでのレベル上げは、楽しくも新鮮。

こんな私でもアビセアで見違えるように強くなりました!

レベルキャップが解放された直後に、既存のエリアで少し経験値を稼いだだけで、それ以降なかなかレベルの変動がなかった私ですが、アビセアと出会ってからは一変。入ったときはまだレベル76だったのに、みるみるレベルが上がり5時間後、退出するころにはレベル80&経験値もカンスト。新アビリティにウェポンスキルも覚え、以前の私とは見違えるようなたくましい体（レベル）を手に入れることができました！ 本当にアビセアには感謝しています！（Y.Kさん／22才）



Check 同種族を狩り続けることで経験値がグングン上がる!

アビセアで、取得経験値を上昇させるには、同種族のモンスターを狩り続けるということが条件となる。同種族のモンスターを狩り続けることでボーナスが発生し、徐々に経験値が増えるという仕組みだ。そのため、戦いやすいモンスターを選んでレベル上げを行うと効率がいい。しかし、同種族でもNMや光るヴォラジアン（アビセア固有のモンスター）など、名前が異なる敵を倒してしまうとボーナスが減少してしまう。襲われた際には、救援要請を出して倒せばこれを回避できる。



▲途中の段階でもかなりの経験値が！ なお、アニバーサリリングなどは効果なし。



▼取得経験値の差は100以上！ 狩り続ければ、さらに多くの経験値が獲得できるのには驚き。

モンスターが落とす宝箱で滞在時間を延長可能!

アビセア内でのレベル上げを継続するためには、モンスターが落とす宝箱で滞在時間を延長しなければならない。時間延長は青い宝箱から出るため、この青い宝箱の出現確率を上げながら狩りをしていくことが重要となる。出やすい状況かどうかは、ビジタントの色で判別可能だ。白色＝すべての色の宝箱の出現率アップ（通常攻撃でトドメ）、青色＝青い箱の出現率とランクアップ（魔法攻撃や連携ダメージでトドメ）などは、異なるトドメの仕方を調整する必要があるので、狙う場合は意識して戦おう。なお、途中交代などで入ったメンバーは、ビジタントのランクが上がっていない。このメンバーがトドメを刺してしまうとランクの上がった宝箱が出現しないので注意が必要。これには、事前に呼び掛けるなどで対処するといいだろう。

■出現する宝箱の種類と内容

種類	内容
青箱	HP・MP回復、経験値、クルオ、テンポラリアイテム、時間延長など
茶箱	アイテム(魔法スクロールor素材等)など
赤箱	ビジタントが発光する

アビセア内の通貨・クルオを使って装備品をゲットしよう!

アビセア内の通貨・クルオは、右で紹介している装備と交換することが可能。装備自体のカラーリングは独特で、好みの分かれるところだが、性能は折り紙つき。ジョブによっては一式そろえたほうがよかったり、特定の部位だけが有用だったりするため、性能をよく見て交換部位を決めよう。



ペルル装束
Lv78－戦ナ暗獣侍竜



オロール装束
Lv78－モシ獣狩忍青コか踊



ティール装束
Lv78－白黒赤吟召青か学

アビセアでできること その2 クエスト

NM討伐や採取などバリエーション豊かなクエスト!

アビセアのストーリーを知るうえでも欠かせないのが、メインクエストです。クエスト数は少ないですが、今後も続きそうなストーリーですね。

メインクエストとしては、3つのアビセアごとに強力なNMを倒してこいっていうクエストもあります（詳しくは右を参照）。もちろんかなりの強敵が出現しますよ！

旅団のツアーでも一部のNMはすでに討伐済みですが、すべてのNMを倒すのはなかなか難しそうです。そのぶん挑戦しがいがありそうですけどね！

メインスクエストも気になりますが通常のクエストもなかなか楽しめますぞ！　定番のお使い系のクエストはもちろん、釣りやちょっとしたミニゲーム的なものもあるようです。

それと、特定のクエストを達成した報酬である、さまざまなボーナスがつくエンシェントジェイドは、ぜひとも欲しいですね！

滞在時間の増加、経験値ロストの緩和など、種類も多いですしね。しかも永久的な効果があって、失われないのですから、これはゲットするしか！

クエストの特徴

- メインクエスト、通常クエスト共にNMの討伐が対象となるものがある
- 通常クエストでは、釣りやちょっとしたミニゲームが楽しめる
- 特定のクエストをクリアすると、エンシェントジェイドが入手できる
- エリアごとに名声があり、一定の名声がないと受けられないクエストもある

ストーリーの中心となるメインクエスト

アビセアの物語の中心となるのがメインクエスト。強力なHNMとも関連しており、コンプリートを狙う場合はかなりの難易度を誇る。この、メインクエストをクリアする過程で入手可能なのが、だいじなもの「月のジェイド」。これは、右で紹介している3体のHNMのいずれかを討伐する必要があり、アートマとも深く関連している。なお、アートマに関しては下で解説しているので、ぜひチェックしておこう！

アビセア-ラテーヌ：黄金兜の大巨人
範囲攻撃が多く、「明鏡止水」を複数回使用する巨人族のHNMを倒す。

アビセア-コンシュタット：猛毒の大蜥蜴
追加効果にさまざまな状態異常攻撃を持つ紫色のシビルス族のHNMを倒す。

アビセア-タロンギ：伝承の大蚯蚓
物理吸収や魔法吸収などモードチェンジをするサンドウォーム族のHNMを倒す。

各アビセア内でNPCから依頼されるクエスト

アビセア-ラテーヌ、コンシュタット、タロンギの各エリアのNPCから依頼されるのが通常クエスト。～を届けてほしいなどの基本的なものや、釣り、NM討伐など、バリエーションは多い。また、特定のクエストでは達成の報酬として、エンシェントジェイドを入手できるため、積極的に受けるといいだろう。

クエストやNMから入手できるエンシェントジェイド

エンシェントジェイドとは、クルオとの交換や特定のクエストの報酬品として入手可能なだいじなもの。アビセア内に限り自動でさまざまな効果を発揮し、壊れることはない。NMから入手できるものに関しては、一部を除き最初に攻撃したプレイヤーのみ入手が可能となっている。

アビセアでできること その3 NM討伐

アビセア内外のコンテンツにも深く関連するNM多数

アビセアといえばNMといってもいいくらい、数多くのNMがいますね。しかも、少人数で討伐できるものから、フルアライアンス以上推奨のものまでNMの層が幅広いのも特徴ですね。

特にフルアライアンス以上推奨のHNMはかなり強いですよ。でも、それに見合った性能の戦利品やエンシェントジェイド、アートマなんかが手に入ったりするから、挑戦する価値は十分ありそうだね。

そんな強いNMのなかには、メイジャンの試練の対象となるものもいます。特に関連が深いのは、第3の最強武器といわれるエンピリアンウェポンですな。NMが落とすアイテムを大量に必要とするので、現在のメイジャンの試練のなかでは最も難しい部類かと。

NM討伐には時間もかかるので、パーティも目的にあわせて編成しないとです。時間の限られたアビセア内での活動はムダのないようにしましょう。

メイジャンの試練にもアビセアNMが！

アビセアNMを対象としたメイジャンの試練は多く、エンピリアンウェポンや時々2回攻撃（強）ルートなどがそれに該当する。どちらのルートの武器も強力で、それに比例してか、これらのNMは非常に強いものばかり。基本的にフルアライアンス単位で挑むことになり、一筋縄ではいかないだろう。

いまだ謎の多いNMも多数存在……

メイジャンの試練やアビセア内のクエストの対象にならない謎のNMも各アビセア内を徘徊している。そのなかの1体、アビセア-コンシュタットに出現する、アンフィプテレ族のTurul。常に上空を飛んでいるため、通常の方法では戦闘すらできない。また、降下させる方法もいまのところ分かっておらず、まさに謎のNMと言えるだろう。



◀正確な戦闘手段がわからない…まさに謎のNM。

強力なHNMに挑戦してみよう!

アビセアに出現するNMのなかでも、屈指の強さを誇るのが通称・ステップ式のNM。このNMに挑戦する方法は少し特殊で、最初は通常モンスターからトリガーアイテムを入手しNMと戦闘することになるが、その後のトリガーはすべてだいじなものとなる。そして次の段階のNMの出現条件となるだいじなものを集めると、次のNMへの挑戦権を得られる仕組みとなっている。しかし、だいじなものは100%入手ではない点に注意したい。また、メイジャンの試練のエンピリアンウェポンルートで必要となるレベルのNMはかなりの強敵。さらにそれらNMのだいじなものを集めて初めて挑戦可能となるNMも存在する。



◀強力なNMが多く、連携と作戦が重要となる。

強くなったけど…NMはそれ以上に強かった!

たくましい体（レベル）と、頼もしい仲間たちを手に入れた僕は、アビセアのHNMの討伐にチャレンジ！　最初のうちは弱かったNMたちですが、ステップを進めるごとに、後から後から強力なNMが登場。アビセアで強くなった僕でも大苦戦！　黄金兜の大巨人Briareus戦では、戦闘不能に陥る仲間が続出するもなんとか勝利。アビセアNMの強力さを思い知らされる結果に…。そんなアビセアNMを倒していくうちに、僕のリーダーとしての素質がみるみる開花。信頼できる仲間たちと、素敵な彼女もゲットできました！　（S.Nさん/27才）

NMから入手できるアートマとは!?

アートマとは、特定のNMの弱点を突いた場合にのみ落とす可能性がある、強化効果のあるだいじなもの。入手したアートマを付与するためには、メインクエストで、だいじなもの「月のジェイド」を入手してから、各アビセアの拠点にいるAtma Infusionistに100クルオを支払えばいい。アートマの強化効果は絶大で、STR上昇やリゲイン効果の付いたものまで存在する。高い効果があるアートマを落とすNMは総じて強力で、弱点の魔法属性WSがわからないと入手することは難しい。なお、落とした場合はアライアンス全員が一度に入手可能だ。

アビセア～



ドタバタ



編集長：Uri　きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ

記者　団長 Osho

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 編 ヴァナ・ディール公式ワールドガイド 2010 vol.2

旅団本制作快調!? 9月中旬発売予定!!

旅団本2010 Vol.2の制作もすこぶる快調で、本当に清々しい気分ですね！　ハハハハハー。

団長、現実逃避しないでください。というか、もう何人か戦闘不能者が出てもおかしくないのでは…。というくらいてんやわんやです！

そんないつもどおりの旅団本ですが、ただいま鋭意制作中です！　6月のバージョンアップ対応で、『禁断の地アビセア』はもちろん、メイジャンの試練最新版、レベル80でのサルベージ攻略もバッチリ収録してますぞ！

また、いまだに謎の多いウォークオブエコーズの検証や、レベル80でプロマシアミッションに挑戦したらどうなるのか？　など、今知りたい情報がギッシリ詰まってます！

たしかに6月のバージョンアップでは、レベルキャップが開放されたり、アビセアというかつてない狩り場も登場したからね、どれも知っておきたい情報だよね。

あ、団長が正気に戻った。というわけで、旅団本2010 Vol.2は9月中旬発売予定です。ご期待ください！

『禁断の地アビセア』を徹底解説!

レベル75からの狩りとして定番となったアビセア。Vol.2ではモンスターの配置や各種NM情報を解説。アビセアでわからないことがあったらVol.2でチェック！

究極のサルベージ攻略

ビギナーにもわかるサルベージの仕組みや、素材となる防具の入手法もバッチリ解説！　いまからでも遅くない。Vol.2を片手にサルベージデビューを果たそう！

メイジャンの試練の最新情報を掲載!

やり込み度がさらにアップしたメイジャンの試練。新しく追加された武器や強化ルートをわかり易く掲載。もちろん全武器の試練はツリー方式で一発検索！

レベル80でプロマシアミッションに挑戦

プロマシアエリアのレベル制限が撤廃されたことにより、大幅に難易度が下がったプロマシアミッション。待ってましたと言わんばかりにOshoが体を張ったソロ検証!?

ウォークオブエコーズ

高レベル用のコンテンツとして実装された、ウォークオブエコーズ。Vol.2では＃1～3までのマップや敵の配置を掲載。開発者インタビューも見逃せない！

そのほかの企画も盛りだくさん!

- リニューアルされた狩り場
- ジョブ別最新情報
- 新しい合成、錬成レシピ
- 今回もあります！　あの企画 お楽しみに

Uriの編集後記

アビセアのない、レベル75以降のレベル上げなんて！　と叫びながらミミックを開けたい能なし編集長です。2010年の夏はアビセアの夏。2011年は地デジの夏。デジタル放送が見られないなら『FFXI』をやればいいじゃない！　地デジカはさておき、アビセアおいしいです。あっという間にレベルがカンストしてメリポも満タンになっちゃうなんて、これなんて真夏の夜の夢？　願わくば、この夏ようやくジョブゲットした学者もレベル上げしたいところだけど、低レベルは参加しづらいトコが残念ね～。レベル1なんで低レベルどころの騒ぎじゃないけど！

+CASE.1
彼女を連れてリアルデートに出発!

「日焼けシステム」が搭載され、健康的に焼けた彼女の肌が堪能できるようになった『ラブプラス+』。なのに、彼氏が不健康な色白でいいハズない！　と、いうわけで家を飛び出して彼女と外でデート。やっぱりどこでもプレイできるDSはいいですなぁ。お日さまに当たって健康になれるし、左手にはいつも彼女がいてくれるし。お盆休みは2人で遠くへ出かけようかしら……。





野外デートはデフォ!!





+CASE.2
「ご当地キャラ」を求めてすれ違い通信は常にオン!

前作はひたすら彼女との愛を育むゲームでしたが、今作は「ご当地キャラ」を集める彼氏同士の交流がアツい！　『ラブプラス+』ユーザー同士が出会ったときは、名刺とご当地キャラを交換するのがお約束です。また、すれ違い通信でもご当地キャラをゲットできるのが嬉しい。移動中はすれ違い通信を常にオンだ!!



交換も楽しい!!

恋人生活ただいま満喫中!!

TVや雑誌など、さまざまなメディアで話題を集めた『ラブプラス』ですが、その最新作『ラブプラス+』は全国の彼氏達を大満足させるにふさわしい内容でした！　まだ、このビッグウェーブに乗っていない人は急いで!!

ラブプラス+
LOVEPLUS PLUS

ラブプラス+			
発売中(6月24日発売)	¥4,800(税込)		
DS	ジャンル	ETC(コミュニケーション)	恋愛
	メーカー	KONAMI	実用
	備考	プレイ人数:1人用(通信時:最大3人)	



『ラブプラス』に、髪形や服装の増加、熱海への一泊旅行イベント、全国各所にちなんだ「ご当地キャラ」など、さまざまな新要素を追加し、再度旋風を巻き起こした『ラブプラス+』の発売から約2カ月。彼女との新生活にウキウキの毎日を過ごしている人も多いだろう。しかし、その一方で「『ラブプラス+』って話題になっているけどよくわからないし……」と思っている人もいるのでは？　そこで今回は、編集部の現役彼氏達はどのように本作を楽しんでいるのか、プレイスタイルの一例として、その模様をレポート!!



俺達にも夏が来た!!

▲ついに夏本番！　この機会を逃すと"彼女とのひと夏のアバンチュール"が来年までおあずけになっちゃうぞ！







+CASE.3
彼女に応援されてストレッチに励む毎日!

編集部員の運動不足解消用として大活躍の「ラブ・フィットネス」。体を動かすのは気分転換にもなります。「流行に便乗して購入したビ○ーもひ○こもマッハで挫折しましたが、自分の彼女に応援されるとやっぱり違いますね！　今度こそ続けられそうです!!(カワチ)」





運動不足で腹筋がヤバイ!!

SUMMER CAMP

『MGS PW』全国大会いよいよ始動！

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
SUMMER CAMP



全国制覇を成し遂げ、豪華賞品をゲット!!

優勝（4名） TOSHIBA REGZA 26V型 RE1

準優勝（4名） PROGRESSIVE RACING CX-160-8S

3位（4名） "ウォークマン" Wシリーズ NWD-W253/Z

■各賞品はチームのメンバー全員に贈られる。目指すは、やはり優勝の称号と液晶テレビ！

電撃杯の詳細、そして3位までのチームに贈られる豪華賞品を紹介！　各地の大会で勝ち残り、優勝を目指して突き進め!!

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER		
発売中（4月29日発売）	通常版：¥5,229（税込）、DL版：4,700（税込）、	
PSP ジャンル	ACT（タクティカル・エスピオナージ・オペレーション）	ACT
メーカー	発売元：KONAMI／開発元：小島プロダクション	協力
備考	アドホックモード対応、1〜6人プレイ可（※1）	育成

「電撃杯」からの参戦方法を紹介！店頭大会の熱戦模様もレポート!!

東京ゲームショウ2010・KONAMIブースで開かれる決勝大会。ここで得られる「最強の潜友チーム」の座を目指し、各地で熱戦が繰り広げられている『MGS PW』全国大会「SUMMER CAMP」。参戦したかったけれど店頭大会・地区大会の日は都合が悪くて見送ったという人のために、今回は決勝大会参戦の最終チャンスとなる電撃杯の参加方法を詳しく紹介していこう!!

電撃杯　これがラストチャンス！　2つのステップを突破して、決勝大会へGoGoGo!!

電撃プレイステーション・電撃ゲームス・電撃オンラインの3メディア合同企画として開催される電撃杯。これに勝ち抜けば決勝大会に出場できるので、潜友を誘って参戦してほしい！

STEP1　プレイ成績審査

電撃杯では「プレイ成績の審査」という方式を採用しているので、忙しい人でも安心！　参戦方法は、①以下のレギュレーションでプレイ。②クリアランクとタイムが表示された画面（ミッションクリア直後）をデジタルカメラで撮影。③代表者の氏名、住所、電話番号、年齢、画像データを下記のアドレスで送信。届いたデータを編集部で確認して、成績上位の方には編集部から「電撃杯招待状」メールを配信いたします。

レギュレーションは店頭大会と同じ

【条件】CO-OPS／チーム2名か4名で出場（※A）。
【ミッション】「EXTRA OPS 093：対戦車戦/T-72A/エル・カダルソ」のタイムアタック。
Sランククリアが条件。
【制限】使用する武器、アイテム、スキル、言霊などは、すべて規制なし。【締切】8月22日24:00

電撃杯参戦アドレス→http://dol.dengeki.com/sp/mgs_pw/

※A：2名で参加したチームは、電撃杯本戦時に他の2名チームと組んで参戦していただきます。

STEP2　東京ミッドタウンで決定

■日程：9月5日（日曜日）
■場所：六本木・東京ミッドタウン

地区大会と同じレギュレーションと進行によりSTEP1を突破したチームで、1回戦、2回戦、決勝戦を開催。優勝したチームは、地区大会を勝ち抜いたチームと同じ権利を得て、9月19日(日)に東京ゲームショウ2010で開かれる決勝大会に出場できる。なお、進行の詳細や注意点などは「電撃杯参戦アドレス」と『MGS PW』公式サイトに記載してあるので、必ずチェックしておこう。



◀決勝戦の「対戦闘ヘリ戦」に登場するヘリはかなり頑丈。動きも機敏なので、何度も練習して作戦を練っておきたい。

地区大会の会場では、イベントも開催！

地区大会と電撃杯を突破したチームの4名には、「SUMMER CAMP」のオリジナルTシャツを贈呈。そして地区大会の開始から決勝大会の終了までには、さまざまな条件によって右に掲載したピースウォーカー勲章が授与される。さらに地区大会の会場では、来場特典として『MGS PW』のキャラが描かれたマウンテンデューをプレゼント。そのほか会場では、プレゼント抽選会なども開催する予定！　各地区大会会場への入場は無料なので、潜友たちの熱き戦いをぜひ観戦しに行こう。



◀▼ピースウォーカー勲章のカラーバリエーションは全12色。マウンテンデューは来場者にプレゼント（数に限りあり）。



『MGS PW』公式サイト→http://www.konami.jp/mgs_pw

直撃取材を敢行！　店頭大会での熱戦をレポート!!



東京一の電気街、秋葉原にある「ソフマップアミューズメント館」で行われた「SUMMER CAMP」店頭大会。その店舗に潜入し、潜友たちの激戦を取材した！

店頭大会の戦略をチェック

担当編集（以下、編）：店頭大会のレギュレーションを見て、最初どう思った？
担当ライター（以下、ラ）：使用する武器やアイテム、スキルや言霊に制限はありませんが、"Sランククリア"という条件がけっこう大変じゃないかなぁと……。
編：そうだね。その条件のために、使用できない武器やアイテムやスキルもあるし。でも、店頭大会に来ていた参戦者たちは難なくクリアしていったね（笑）。
ラ：そうですね。「無限バンダナ」を装備し、「カールグフタスM2（フルトン回収）」を使って随伴兵を回収するというのは基本みたいでした。あとは、いかに早く戦車にダメージを与え、部隊長を出現させて無力化させるかですよね。
編：戦車にダメージを与えるのは「M47」が最適だと思っていたけれど、埼玉県から参戦したSさんから、1人が「レールガン」」、あとの人が「ダイナモ」を使えば、素早く大ダメージを与えられると聞いたときには目からウロコでした（笑）。
ラ：ちなみに、店頭大会の参戦者のなかには、"一番苦労したのは4人集めることだった"という意見もありましたね。
編：そこで電撃杯では、そんな人たちのために2人でも参戦可能にしました！
ラ：その電撃杯を含め、今後開催される大会では、どんな戦略やチームワークが見られるのか、ますます楽しみです!!



▶店頭には大会の看板を設置。開催日が日曜日だったということもあり、道行く多くの人の目を惹きつけていた。

◀クリアタイムは更新されていき、大会終了間際には6分台前半に！

　※1：CO-OPS時は最大4人、対戦時は最大6人。

『ロスト プラネット 2』の対戦企画

雷賊戦記

本誌と電撃Playstation編集部のライター・編集者で結成された即席チーム・雷賊の対戦記録をお届けする特別企画の第2弾！

Xbox 360版「最強雪賊決定戦」出場！

前号でカプコン開発チームにケチョンケチョンにされた雷賊（かみなりぞく）。対戦で得た反省点を昇華できたかどうかもわからないところへ最強雪賊決定戦開催の知らせが舞い込んだ。これは日本一『ロスプラ2』がうまいチームを決める大会。公式サイトのコマンドコロニーでクランを作成してチームを作り、7人（以上）のメンバーで参加を表明すれば大会に出場できるというものだ。ということで雷賊はさっそく大会に参加することに…。

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）			
発売中（5月20日発売）	¥7,990(税込)		
PS3	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力
発売中（5月20日発売）	¥7,990(税込)		
Xbox 360	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応	協力

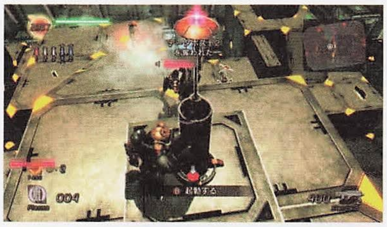
祝！メディアで唯一本戦出場 世間の壁の高さを実感するスーパーガチプレイの連続！

予選1回戦 初戦から早くも完敗 このまま散るのか？

本戦出場チームを決めるための予選が行われた7月31日。一般の方が参加する大会ということもあって、試合開始は午後8時とやや遅めのスタートになった。雷賊の1戦目の相手はNEKOPONチーム。試合内容はキューブエキシビションのデータポスト争奪戦だ（5本ルール）。しかし、試合直前でアクシデントが発生。待機していた雷賊メンバーRonが、通信回線不調により急遽参加できなくなってしまったのだ（申し訳ない）。そのため、雷賊、NEKOPONチームともに各6名で試合を開始。一部では大会開催前から優勝候補とも噂されていただけに、NEKOPONチームは開始から2分でデータポストをすべて起動するという手際のよい展開。後半戦も同じく2分程度ですべて起動してしまうワンサイドゲームで、あっけなく試合終了となった。

敗者復活戦 あとがない敗者復活戦 一発逆転なるか？

予選1回目で敗退してしまった雷賊に朗報があった。なんと敗者復活戦が行われるというのである。ここで勝てば本戦に進むことができる。敗者復活戦の相手は同じメディアチームの4gamer。勝敗は予選と同じキューブエキシビションのデータポスト争奪戦で決められることになった。この試合ではRonも復帰、7対7のフルメンバーで試合が行われた。大会だからという理由だけでなく、同じメディア同士の試合には負けられない！　……と、お互いのチームが激しい闘志を燃やしていたかどうかはわからないが、前半戦は雷賊がやや押し気味ながら、拮抗した試合展開となった。フィールド中央の最高所にある3番データポストと、1段低い場所にある2番、4番データポストの争奪戦を中心に、隙を見て1番、5番を奪い、奪い返されるという一進



◀ルールのセットによってデータポストの位置は変わるので、注意すること！

一退の攻防。雷賊はあらかじめ示し合わせたわけでもないのに、3番データポストを中心に守備を固め、下から上がってくる相手チームを迎撃する形に。今大会のルールでは起動済みのデータポストからリスポーンできないので、ここで倒せば相手が再び戻ってくるまでの時間を稼げる。連携してうまく迎撃し続ければ、しばらく守り通すことができるわけだ。雷賊はなんとなくこの戦法でしばらく戦い、残り時間がわずかになったところで攻めに転じた。結果、データポストを4本起動して前半戦が終了。後半戦は4gamerが積極的な攻めを見せ、一時は4本のデータポストが奪われて、あわやという場面もあった。しかし、各人の奮闘によって前半戦同様4本のデータポストを起動したまま後半戦が終了。かろうじて本戦への出場権を獲得した。

本戦1回戦 見事本戦進出！　しかし 圧倒的な戦力を前に…

翌日に行われた本戦。参加したメディアチームのうち、ここまで進めたのは雷賊だけだった。試合の内容や敗者復活戦からの出場という点では誇らしくはないが、それでも嬉しいことには変わらない。そんな気持ちのまま開始した本戦1回目の相手はNoBorderチーム。大破界マップのデータポスト争奪戦で勝負だ。この試合はとにかく展開がスピーディで、5本のデータポストをみるみる起動、わずか2分で勝利した（相手が）。このままでは引き下がれないと気を引き締めて挑んだ後半戦は、なんと前半戦以上のスピーディな展開で2分を待たずに完敗。いやー世間の壁は高い。そう痛感した大会であった。ちなみに今大会の優勝チームは、雷賊が予選で負けたNEKOPON。まぁ、雷賊が負けてしまうのも無理はないと言い訳しておく……。



▲データポストに近づく雷賊をVSの砲撃で牽制するなど、連携がうまかったNoBorderチーム。それにしても早い試合展開だった。

今回の戦いでわかったこと

- メディアチームのなかではそこそこの実力かもしれない
- しかし一般的にはまだまだ弱い
- 前回の開発チームとの戦いよりはよい動きができた……かも

敗戦の兵、戦を語る

本戦に出場できただけでも予想外の健闘と考えている雷賊にとって、本戦1回戦の敗退はあまりショックではないはず。念のため各人の感想を聞いてみよう。



sakutaro-

あれ？　『LP』ってこんなに早く勝負がつくことあるの!?　と思うくらいに一般ユーザーさんに瞬殺されました。『1』からプレイしていた身としては、かなりつらい現実を叩きつけられました……。PS3版の大会ではリベンジだ！



hororo

せめて勝てないまでも、技術を盗んでやろうと思い参加しましたが、そんなヒマもなく瞬殺されました（笑）。今後、こういった大会が多く開かれて、もっとSTGジャンルが盛り上がればいいなと思います。



QUIZKUN

一般ユーザーとの初戦は、急場のチームとよく訓練されたチームとの差がはっきりと現れた結果でした。逆に、敗者復活戦のメディア同士の戦いは、力量も同じくらいだったし、均衡したいい試合ができたかと。



OSHO-W

走り出した瞬間に速攻ヘッドショットされたり、グレネードで自爆したりとあまり役に立ってなかったおいらですが、とにかく1勝できたのはデカーイ！　ちなみにボイスチャット使用率の高さも、勝因の1つかも？



Ron

予選1回目に出場できなかったときはどうなることかと思いました。それでも本戦には出場できたし、うまい人とも戦えたので結構満足しています。今回はチームの動きも少しよくなっていたからまだまだ強くなれそうな気がしますが……。



RipoBtan

一般のユーザーの方たちのハンパない強さに、心を折られました。それとチーム戦において、ボイスチャットでの連携がどれだけ有効かを身をもって知りましたね。圧倒的大差で負けたりもしたけど、とても楽しかった！



ojsenpai

なんかもう参加しちゃってスイマセン！　まさかここまでレベルが違うとは…薄々思っていました、はい。でも、いい勉強になりました。これを糧に、いつほかの惑星に送られても生きていけるように練習していきたいと思います。



初心者でもすぐ遊べる!!

通信対戦の魅力を実戦レポートでお届け!!

ソフト1本あればゲームシェアリングで対戦できる!!

PSP本体の機能である「ゲームシェアリング」利用することで、ソフトは1本でも本体さえ揃えれば、最大4人での通信対戦が楽しめる『俺たちのサバゲー VERSUS（以下、俺サバ）』。これを使って『俺サバ』仲間を増やすのだ！

俺たちのサバゲー VERSUS			
発売中（8月5日発売）	¥5,040(税込)		
PSP	ジャンル	STG(サバゲーシューティングアクション)	ACT
	メーカー	ベストメディア	対戦
	備考	プレイ人数:1～8人	協力

ヒヨッコどもをいきなり実戦投入！

男の子だったら、一度はやってみたいと思う人も多いであろう「サバゲー（サバイバルゲーム）」。あ、もちろん女の子も大歓迎です！　世界的に見て平和な日本だからこそ生まれたともいえる競技ですが、各種装備の用意や会場の確保など、個人レベルで始めるには敷居が高いレジャーだというのも事実です。そのサバゲーが、どこでも気軽に楽しめてしまうというのが、この『俺サバ』なわけです。まあ、かくいう私、ライター0もそんなサバゲー未経験者の1人なわけですが。

PM.11:30。終電も近いというのに、家に帰る気配も見せず、編集部でくつろぐ編集を(↙)

ゲームシェアリングでの通信対戦だとフィールドマップは固定となりますが、朝・昼・夜のマップの時間帯変更、個人戦orチーム戦、殲滅戦orライフ戦といった対戦方式は選ぶことができます。さて、説明書もろくに読まずに始めた4人ですが、特に混乱もなく操作方法を理解したようです。アナログパッドで移動、△×□○ボタンで上下左右に照準を動かし、Rボタンで撃つ。方向キーは……下でしゃがみ、上で狙いを付けるといった体勢の切り替えですね。初心者でもすぐに慣れる直観的な操作は、ゲームシェアリング対応のゲームとして非常にGOOD。こうして始まった



『俺サバ』初心者4人がゲームシェアリングで

REPORT ガチバトル!!

ルールは実戦で覚えろ！ 問答無用のサバイバルマッチ

1人で遊ぶのも楽しいけれど、やはり『俺サバ』の魅力は通信対戦！　ということで、ライター＆編集による、ぶっつけ本番のガチンコバトルにチャレンジ！　ソフト1本あれば対戦できる、ゲームシェアリング対応の本作だからこそ実現したこの対戦企画。果たして、戦いの結末は……!?

3人ほど捕まえて『俺サバ』の対戦を持ちかける。先にちょっと私だけでも練習をしておこうかとも思いましたが、ここはフェアに全員ぶっつけ本番でいきましょう。メンバーが各々のPSPを持ち寄ったところで、ライター0のPSPでソフトを起動し、残り3人にゲームシェアリングでゲームを配信。ここでちょっと、補足をしておきますと、ゲームシェアリングでの通信対戦では、プレイ人数は最大4人となっていますが、全員がソフトを持ち寄れば最大8人で楽しむことができます。まあ、ソフトを持っていない友達を誘って、ぱっと遊ぶには4人ぐらいがちょうどいいのかな……などと考えていた数分足らずの間にゲーム配信終了。ライター0がホストとなり、対戦準備完了です。

初戦の展開ですが……。小手調べにと個人・殲滅戦にしましたが、編集AとCとライター0の3人が鉢合わせ、撃ち合いとなった結果、その場から動かずじっと障害物に隠れていた編集Bが1本先取(笑)。さらに、3人の戦いを遠巻きから見守り、残った1人の背後を突く形で編集Bが2本目も取り初戦を制した。

今度はチーム・殲滅戦で対戦。所属チームは各人で選択できるのですが、なんとライター0 VS. 編集ABCという1対3の構図に!!　圧倒的不利な状況に頭を悩ましていたところ、相手は1人という数の差に油断したのか、編集ABCが一斉にこちらへと突進してきました。しかし、本作では走り続けているとスタミナが減るようで、移動速度が遅くなっている模様。「チャンス到来！」と草むらから飛び出したライター0は、次々と編集ABCを撃ち倒して、まさかの勝利をもぎ取ったのでした！

その後も、対戦方式を変えて楽しんだ4人。実のところFPSの経験度でいえば、ライター0が一番浅かったりします。それでも、前述のような結果が飛び出すなど、経験度よりも、その時々での立ち回りがものをいうゲームのようです。これも、1発当てれば“HIT”になる、エアガンなので実銃よりも射程が短くエイムの実力差が出にくいといった、「サバゲー」ならではのゲーム性のおかげでしょうか。FPS初心者から上級者まで、気軽に楽しめる『俺サバ』。みなさんも、まずはゲームシェアリングで友達を引き込んでみてはいかがでしょうか？

PICK UP ソフトを持ち寄る通信対戦ならば、こだわりの設定＆ルールで遊べる!!

今回レポートしたゲームシェアリングでの対戦は、ゲーム全体のボリュームからいえば、せいぜいお試し程度のもの。もちろん、それだけでも十分楽しめることは上記のとおりだが、最大8人対戦や、バリエーション豊かなマップなど、『俺サバ』仲間が増えれば、さらに対戦が盛り上がることは確実だ！　ここでは、ソフトを持ち寄って楽しむことができる、対戦の主な要素を紹介しよう。

1 対戦マップの変更

用意されているマップは全部で13種類。迷路のような倉庫街、リアルな戦場風、狭い広いなど、いろいろと趣向を凝らしたマップのなかから選択することができる。また、同じマップであっても、時間帯を変えれば、暗闇に辺りが包まれて視界よりも音が頼りになるなど、180度違う顔を見せるものも。





▲物陰が少ないマップでも、時間帯が夜であれば……。
◀FPSの定番ともいえる、中東風の市街戦マップもある。

2 マイキャラのカスタマイズ

本作では、1人プレイで購入したエアガンや服装でマイキャラの装備をカスタマイズできる。もちろん、そのデータは通信対戦にも反映されるのだ。



◀お気に入りのエアガンを装備して対戦。愛銃を手に戦えば、より熱が入る！

『ペルソナ』シリーズディレクター 橋野桂の制作コミュコラム Pの奇蹟



『ペルソナ』シリーズのディレクター橋野氏の連載コラム。今回は、特別ゲストとして音響監督の赤間明吉氏を迎えてお届け！

ペルソナ3ポータブル

●PSP ●発売中（2009年11月1日発売）
●UMD版：¥6,279（税込）、DL版：¥4,980（税込）●RPG ●アトラス ●1人用

MIRACLE AT PERSONA

File 06 音響監督のお仕事



特別ゲスト 音響監督 赤門明吉氏 AKIYOSHI AKAMA

音楽活動の傍ら、コンサートやイベントの制作にも参加し、TVCMの制作を機に映像音楽・演出の活動を開始。アニメやゲーム、オーディオドラマなど幅広い作品での演出に携わる。『ペルソナ』シリーズには『3』から参加し、以後『フェス』『4』『P3P』のボイス部分の音響監督を担当。また、『ペルソナ』のドラマCDをはじめ『ストレンジ・ジャーニー（※）』も手掛けるなど、アトラス作品との関わりは深い。

1 映像作品に欠かせない音響監督の役割

橋野桂氏（以下、橋野）：いつもは、私の一人語りで進めさせてもらっているこの企画ですが、今回は特別ゲストをお呼びして対談形式で進めようと思います。その特別ゲストは、『ペルソナ』シリーズの本編の声周りの演出や、ドラマCDも演出していただいている赤間氏です。
赤間明吉氏（以下、赤間）：まさか、こんなお話をいただくとは思いませんでしたが、よろしくお願いします。
橋野：よろしくお願いします。早速ですが、そもそも音響監督の仕事内容とはどんなものなのでしょう？
赤間：おおまかに言うと、作品の中で整合性がとれた音を作るのが仕事ですね。全体のバランスを見ながら、お芝居、BGM、効果音など、音のトータルを演出する役割です。その作品を聞いてくれる方が何を望んでいるのか、作品を作った方が狙うものは何なのかなどを考えながらバランスを見ていきます。アニメならば監督の意図を読み取ることも重要ですし、『ペルソナ』シリーズなら橋野さんたち制作スタッフの考えに沿ったものになるよう努力しています。その反面というわけではありませんが、オーディオのみのドラマCDは、自分の作品のような感覚で楽しんで作っている部分もありますね。
橋野：ドラマCDは、ゲームとは異なる個性が出ているので聞いていて楽しいですよ。そうした音の演出は、昔から目指されていたのですか？
赤間：いえ、最初はミュージシャン志望だったんですよ。その後、映像音楽に携わるようになったんですが、音楽屋としてさまざまな作品に参加していくなかで、セリフや効果音のタイミングなど音楽以外の音とのバランスとが気になっちゃって、結構歯がゆく思っていた部分もあったんです。それなら、音をトータルで監修すればいいんじゃないかという経緯で、音響監督として作品に関わる機会が増えていきました。
橋野：なるほど。作品全体を見るという意味では、私と立場は似たようなものかもしれませんね。
赤間：そういう部分はあると思いますよ。例えば役者さんのキャスティングをプロモーションとか関係なく全部好きにやっていいよと言われたら、予算とかスケジュールとかいろいろ考えて、結構節約してしまうでしょうね。そういう意味では、『ペルソナ3』の豪華なキャスティングはマネできないかも（笑）。
橋野：あのときは、あのキャスティングが豪華かどうかもわかってなかっただけです（笑）。
赤間：『3』のキャストはどうやって決めたのですか？
橋野：それが、普通キャスティングの候補は複数用意して、そこから選ぶじゃないですか？　ところまだ不慣れだったこともあり、担当者から1人ずつしか候補が上がってこなかったんです。当然、イメージが合わないキャラが出たのですが、もう候補を選びなおしてもらう時間がなくて……。スタッフ全員でツタヤに行って、いろいろな作品を見ながら、あわてて決めていったんですよ。
赤間：そうだったんですか！　でも、開発陣の方々は研究熱心で大好きですよ。田中さん（※1）なんかは『ペルソナ4』のとき、普段は裸眼なのに突然メガネ（※2）をかけてきて「ゲームの重要な小物なので、メガネをかけた世界ってどうなのかと思って」って（笑）。
橋野：そんなことしてたんですか（笑）。

『ペルソナ3ポータブル』のドラマCD最新作が8月25日に発売決定！

『ペルソナ3ポータブル』初のドラマCDがついに完成！　女性主人公やテオドアなどの新キャラを交え、夏祭りの夜が描かれるオリジナルストーリーが展開。初回特典には、ドラマCDではおなじみの、出演キャストのアフレコ感想コメントを収録！



ドラマCD ペルソナ3ポータブル Vol.1

●2010年8月25日発売予定
●¥2,940（税込）
●フロンティアワークス
●FCCT-0116

※『真・女神転生 STRANGE JOURNEY』（DS／発売中／アトラス）

2 『ペルソナ』シリーズとの出会い

橋野：『ペルソナ3』以降、アフレコはずっと赤間さんにお願いしてますが、最初はどのような経緯で『ペルソナ』をお願いできることになったんでしたっけ？

赤間：当時はまだゲームの収録に関する現場のハンドリングがうまく回っていない時期で、収録に音響監督をつけるということが体系化されていなかったんです。そのため、役者さんにストレスを与えることもありましたし、収録時間が長引くこともありました。そんなときに、ゲームの収録にも演出が必要だということでお話をいただいて、それをアトラスさんが飲んでくれたというのがおおまかな経緯ですね。そうした声をかけてもらえたというのも嬉しかったのですが、それ以上に『ペルソナ3』の台本を読んですごくおもしろかったのも仕事を引き受けた理由なんですよ。当時は、ぶ厚い台本で大変だなぁと思ったものですけど、今思うと薄い方でしたね（笑）。

橋野：そういう経緯だったんですか。確かに、収録の時期は、私たちも忙しいので、なかなか現場に顔を出せないんですよね。でも初めて赤間さんの収録に立ち会ったときに、引っかかる部分、気になる部分が似ていたので同じような感性を持っているなら信頼できると思い、最近はおまかせしてます。それに、もともとが音楽業界の人というのも頼れる部分なんですよ。仮にゲーム業界の方が音響監督だったら、ささいなことでぶつかるような気がするんですよね。

赤間：基本的に、制作サイドの意見に合うように作業を進めるようにはしていますが、現場に意見を持った人が2人いたらどこかで衝突するでしょうし、現場が混乱することもあるかもしれませんね。

橋野：それに私たちは、1、2年という期間、ずっと同じ作品を作り続けているわけで、視野が狭くなることもあるんですよね。それを、音を専門に見てこられた異なる感性の方が演出するなら、そちらのほうが断然いい作品に仕上がるんです。もちろん役者さんも同じで、ゲームだけではなく、アニメや舞台などに出演されている方が役を作りこんで、役者さんなりのセンスで解釈したものなら、こちらから口出しすることはないんですよね。ですから、私のなかではキャストを決めた時点で音に関わる作業は8割がた終わってるんです。

赤間：まかせてもらえるのは、こちらとしてもやりやすい部分はあるんです。そこは役割分担だと思いますし、相乗効果でいい作品が完成すればと思いますね。

橋野：音に関しておまかせできるぶん、私は自分の本分であるゲームをよりおもしろいものにするという部分に時間をさけますからね。アニメなどに比べて、正直ゲーム音声の収録って大変だと思うんです。イベントやアニメパート、分岐などさまざまなパターンがあるわけですから。でも赤間さんは勘のよい方で、どれがどのパートかすぐに理解してくれますよね。それに、ゲーム自体もプレイしてもらえるので、何も説明がなくてもスムーズに進めてもらえるのはすごく助かってます。



◀赤間氏いわく、『3』のような熱意のある台本を見るとうれしくなるとか。

3 今回のドラマCDを録り終わって

橋野：今回『ドラマCD ペルソナ3ポータブル』の収録は、ゲームの『P3P』以来となる『ペルソナ』シリーズでは久々の収録でしたが、いかがでしたか？

赤間：今回の収録で、またあの面子がそろったことが何よりうれしかったですね。キャストが豪華なのはもちろんですが、すごく個性派ぞろいでなにより楽しい芝居をこなしてくれる大好きなキャストばかりですから、収録していて楽しいんですよ。彼らの声のバランスを再び聞けたのがうれしかったです。さらに今回は、女性主人公やテオドアが新たに加わって、懐かしさのなかにも新しい雰囲気をかもし出せていて、ファンの方にもぜひ聞いてほしい内容になっていますよ。そういえば、今回の女性主人公役の井上麻里奈さんには、収録前にどのような指示（※3）を出されたんですか？

橋野：じつは、とくにこれといった指示は出していないんですよ。もともと無個性な主人公ということで、顔を出したわけですが、ほかの役者さん同様、こちらが口出しするような心配は必要ありませんでしたね。

赤間：不安な部分はあったと思うんですよ。ただ、女性主人公は男性主人公と違って、キャラとして立っているんですよ。明るく元気いっぱいという、個性をつけやすい設定がありましたからね。その設定に合わせて、例えば順平の「お手上げ侍（※4）」に一緒になって乗ってしまうとか、ハッチャけるキャラとして演出しましたし、井上さんにもそういうキャラだと説明させていただきました。もちろん、彼女はすでにそういうイメージを持っていましたけどね。

橋野：確かに、男性主人公は色がないのが色ってキャラクターですけど、女性主人公は明るく元気というキャラづけがされてますね。

赤間：男性主人公の場合はまた違って、石田彰さんは色なく話すだけで色がついてしまうんですけどね（笑）。

橋野：そうですね（笑）。でも、収録がいつも楽しい雰囲気で進むのはさすがだなと思いますよ。

赤間：収録はエンターテイメントだと思っているんですよ。もちろん、収録作業自体を誰かに見せるためにやっているわけではないのですが、楽しい雰囲気のほうがいい作品ができる気がするんです。ピリピリとした緊張感もときには必要かもしれませんが、みんなの気持ちがノって同じ方向を向けばいろいろな意見も出しやすいと思いますし、何より収録後に「次はいつ収録するんですか？」って言われると嬉しいですよね。それは、初回特典のボーナストラックを聞いてもらえればわかると思います。そういう空気感を作るのも音響監督の仕事です。

橋野：なるほど。この続きとなる実際の収録作業などは電プレSIDEでお届けしたいと思います！



▲「今回も楽しかった」と言われるような空気を作り出すこと、現場の空気を支配することも音響監督の仕事なのだとか。

KEY WORDS

※1【田中さん】……『ペルソナ3』や『ペルソナ3フェス』のシナリオに携わった田中裕一郎氏。『3』に限らず、収録では台本の監修を担当することが多い。

※2【メガネ】……『ペルソナ4』において、主要人物がペルソナを召喚する際に欠かせない「召喚器」としてメガネが使用された。そのため、クマ以外のキャラはダンジョン内では全員メガネをかけている。

※3【収録前の指示】……橋野氏をはじめ、初めて登場するキャラなどがいる場合、開発スタッフが収録に同席してキャラの設定などを説明することが多い。

※4【お手上げ侍】……『ペルソナ3』のキャラ、順平の代名詞ともいえる名ゼリフ。ゲーム中で、このセリフが出てくるのは1回のみだが、そのインパクトの強さから順平といえばコレ、という認識になった。



◀演出のやり方しだいで、同じセリフでも大きな変化が！



イラスト：副島成記

橋野 桂 Katsura Hashino

今回は、収録の終わりに無理をお願いして、スタジオをお借りして赤間さんのお話をお伺いできました！　そしてまさかの3時間インタビューに（笑）。マウスさんゴメンなさい。

Pの軌跡

8/26発売の電撃PlayStation Vol.478では音響監督のお仕事（後編）を公開！

Pの奇蹟　次回のテーマ

「????」

電撃ゲームスVol.13にて掲載予定！

Present ドラマCD出演声優の寄せ書きサイン色紙をプレゼント！

ドラマCDの収録スタッフから、電撃ゲームス読者にスペシャルなプレゼントがあります！　そのプレゼントとは、なんと今回のドラマCDに出演している声優全員のサインを集めた特製色紙。下の宛先に、住所、氏名、電話番号を記載してどしどし応募してほしい！

宛先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 Pの奇蹟／色紙プレゼント係



※記事中カット：荒木風羽（公式ブログ　http://nnbomb.blog119.fc2.com/）

GUNDAM MANIAX

No.008

今回のテーマ

ついに待望の続報が公開された「ガンダムUC」第2話の情報を特集!!

圧倒的な演出とクオリティで、ガンダムファンのド肝を抜いた第1話の公開から4カ月。ついに「機動戦士ガンダムUC」の第2話「赤い彗星」の情報が公開された。そこで今回は、第2話の基本情報をまとめるとともに、シナンジュなど「袖付き」の機体を公開！



「赤い彗星」来たる！

宇宙世紀創世の謎が秘められているとされる「ラプラスの箱」と、その鍵となるユニコーンガンダムをめぐって繰り広げられる「袖付き」と地球連邦軍ロンド・ベル隊との戦い。その戦場へ、ついに"シャアの再来"と称されるフル・フロンタルがシナンジュとともに舞い降りる！

©創通・サンライズ

「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」第2話 イベント上映&DVD・Blu-ray発売日決定！

11月12日のDVDとBlu-rayの発売に先駆けて、10月30日から劇場でのイベント上映&Blu-ray先行発売、そして今回もPlayStation®Storeでの配信が決定。また先行販売分のBlu-rayは、第1話&第2話のシナリオを2冊セットにした劇場販売のみの限定版で、5000セットと数が限られている。

DATA

【Blu-ray版】2010年11月12日発売予定／¥6,090（税込）／88分（本編約59分＋映像特典約29分）／日本語・英語・仏語・西語・中国語繁体字（広東語・北京語）字幕付き。日本語・英語音声を収録　【DVD版】2010年11月12日発売予定／¥ 5,040（税込）／ 88分（本編約59分＋映像特典約29分）／日本語・英語字幕付き　【共通特典】初回特典：カトキハジメ描き下ろし特製スリーブ／毎回封入特典：16P特製ブックレット／毎回映像特典：第1話ダイジェスト、第1話PV集ほか

STORY 真紅の機体がネェル・アーガマに襲来！

カーディアスから「ラプラスの箱」の鍵となるユニコーンガンダムを託された少年・バナージ。彼は工業コロニー「インダストリアル7」に現れたクシャトリヤとの交戦後、ロンド・ベルの強襲揚陸艦であるネェル・アーガマに身を移す。その艦内には、バナージの友人であるタクヤやミコットのほか、コロニー内で出会った少女・オードリーも収容されていた。そんな航行中のネェル・アーガマに対し、真紅のMS・シナンジュを駆るフル・フロンタルが単騎で襲撃を仕掛けてくる――。

PLAYBACK 第1話「ユニコーンの日」を振り返る

U.C.0096。「ラプラスの箱」を譲渡するため、ビスト財団当主であるカーディアスは「袖付き」との会談を計画する。しかし、その情報を入手した連邦軍上層部は、ロンド・ベル隊らを派遣。両勢力の戦闘によって、「インダストリアル7」は戦禍に見舞われることになってしまう。



▲バナージは、カーディアスからユニコーンガンダムを託される。



RX-0 ユニコーンガンダム

サイコフレームを全身に用いた高性能な機体で、NT-Dという謎のシステムが搭載されている。

イベント上映館&配信情報

イベント上映館は、新宿ピカデリー（東京）、TOHOシネマズ六本木ヒルズ（東京）、横浜ブルク13（神奈川）、シネプレックス幕張（千葉）、MOVIXさいたま（埼玉）、ミッドランドスクエアシネマ（愛知）、なんばパークスシネマ（大阪）、MOVIX京都（京都）の全国8館で、上映期間は10月30日～11月12日の2週間限定。また10月30日から、PlayStation®Storeでも有料配信が同時スタートする。

ネオ・ジオン残党軍「袖付き」の機体

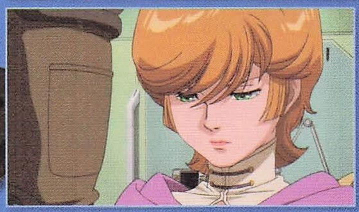
「ラプラスの箱」を追い、ネェル・アーガマに襲撃を仕掛けるフル・フロンタルと、アンジェロ・ザウパー率いる親衛隊。ここでは、フル・フロンタルが操縦するシナンジュをはじめ、第2話で登場する「袖付き」のMSを紹介していく。



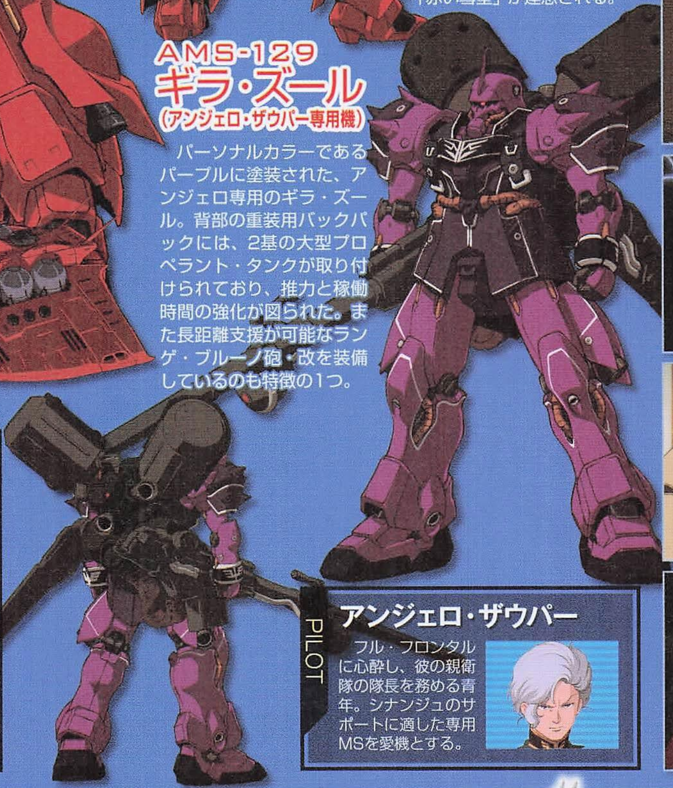
MSN-06S シナンジュ

U.C.0094に「袖付き」によってアナハイム・エレクトロニクス社から強奪された機体。機体の一部にサイコフレームが採用されており、この機体のデータをもとに、ユニコーンガンダムは完成した。現在はフル・フロンタル専用機として運用されており、真紅の姿と高い戦闘能力から、「赤い彗星」が連想される。

第2話PVは公式サイトで配信中



AMS-129 ギラ・ズール (アンジェロ・ザウパー専用機)

パーソナルカラーであるパープルに塗装された、アンジェロ専用のギラ・ズール。背部の重装用バックパックには、2基の大型プロペラント・タンクが取り付けられており、推力と稼働時間の強化が図られた。また長距離支援が可能なランゲ・ブルーノ砲・改を装備しているのも特徴の1つ。

レウルーラ

フル・フロンタルが座乗する「袖付き」の旗艦。この艦は、U.C.0093の「シャアの反乱」時における新生ネオ・ジオン軍の旗艦であり、行方不明であるシャア・アズナブル総帥の座乗艦でもあった。そして「シャアの反乱」後は、「袖付き」が修復して使用し、現在に至っている。

CAPTAIN

ヒル・ドーソン

「袖付き」の旗艦であるレウルーラの艦長を務めている軍人。階級は大佐。アンジェロの傲岸な態度を不快に思っている。



PILOT

アンジェロ・ザウパー

フル・フロンタルに心酔し、彼の親衛隊の隊長を務める青年。シナンジュのサポートに適した専用MSを愛機とする。

GUNPLA INFORMATION

劇場版「00」の機体が続々登場!

ガンダム作品としては約19年ぶりとなる、劇場用の新作アニメ「機動戦士ガンダム00 -Awakening of the Trailblazer-」が9月18日に公開。その公開に先駆けて、本作のMSがHGで続々と立体化。今月は、刹那の乗るダブルオークアンタと、ロックオンのガンダムサバーニャが発売する。

▼左肩のGNソードビットをはじめ、キットにはクリアグリーンのパーツが多く配置されている。



HG 1/144 ダブルオークアンタ
●発売中 ●¥1,680(税込)
●バンダイホビー事業部

▲専用武器のGNソードVが付属。GNソードビットと組み合わせることで、2種類の攻撃モードを再現できる。

◀本機ならではのGNホルスタービットがキットで再現されており、本体からの着脱・分離が可能。



HG 1/144 ガンダムサバーニャ
●8月下旬発売 ●¥1,890(税込)
●バンダイホビー事業部

▲GNホルスタービットは接続基部が可動するので、柔軟なアクションポーズに対応できる。

第1話配信拡大&プライスダウン!

「機動戦士ガンダムUC」の第1話が、PlayStation®Storeのほかにも、バンダイチャンネルおよび提携配信サービス先において、PCや携帯、テレビモニター向けに配信開始。本編映像はもちろん、原作者・福井晴敏氏へのインタビュー映像や第2話の特報映像も特典として付属する。またPlayStation®Storeでは、配信価格を値下げしてSD画質が¥400(税込)、HD画質が¥600(税込)で配信中。なお、第1話はDVDレンタルも現在スタートしている。

電撃ゲームス的! 戦国城めぐり 諸国漫遊旅企画

第十二章◆小諸城

戦国時代に活躍した武将達に、縁深い城や史跡を解説していく当コーナー。連載1周年となる今回は、「甲斐の虎」こと武田信玄にまつわる長野県の隠れた名城、小諸城に注目してみよう!!

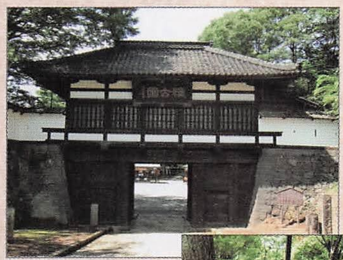
珍しい穴城として有名な要塞

小諸城とは長野県小諸市にある城で、現在は石垣や門などが残るのみ。白鶴城や酔月城とも呼ばれるが、"穴城" という別称が特徴的。城が城下町よりも低い場所にあり、その様子を町から見渡せることからその名がついた。また、火山灰でできた谷や丘を利用して築城されており、崩れやすい断崖が自然の要塞として機能している。

ココに注目!① 平安時代の城がもとになった

小諸城は、平安時代末期の養和元年（1181）に木曽義仲の臣下であった小室太郎光兼が宇頭坂に館を築いたことが始まりとされる。しかし、城が築かれたのはそれよりも300年後の室町時代のことで、小室氏に代わってその頃勢力を増してきた豪族の大井氏により、鍋蓋城と乙女坂城が大井光忠、光為親子によって築城される。戦国乱世の時代背景もあり、周辺を治める豪族達の侵攻が激しさを増すなか、この2つの城を拠点に守備を強固にしていくのだった。

ココに注目!② 武田信玄の命令で城が整備される



▲写真は小諸城三の門。この "懐古園" の文字は、徳川宗家16代目当主の徳川家達が書いたもの。



▶山本勘助が愛用したとされる石。"鏡石" という名のとおり、物が映る。

戦国時代に突入すると、それまで勢いのあった大井氏は南信濃に勢力を持つ村上氏によって追いやられることに。しかしそれだけの力を持つ村上氏も、甲斐を治める武田信玄の猛攻にはかなわず、鍋蓋城と乙女坂城は次々と落城し、こうして小諸地方は武田氏の領地となる。信玄はこの地を東信濃の重要な拠点として定め、城の築城を重臣の山本勘助と馬場信房に命じて、さらなる防備を図ることを画策。これにより天文23年（1554）に築城されたのが小諸城の原型で、城主を信玄の甥である武田信豊が務めることになる。その後、信玄の後を継いだ武田勝頼の代に織田信長に滅ぼされると、以後は織田家、北条家、徳川家により占領され、最終的には徳川家の領有として落ち着く。そして天正18年（1590）に豊臣秀吉が天下を治めると、小田原攻めの功績が認められた仙石秀久が小諸城主となり、天守や門をはじめとする城の大改築、および城下町の整備がなされた。

ココに注目!③ 版籍奉還まで保たれた小諸城

元和8年（1622）に仙石氏が上田城へ移ると、次に城主になったのは徳川家光の弟・忠長。この頃から小諸の地は重要な藩領と考えられ、藩主は基本的に徳川譜代の大名が就くことに。元禄15年（1702）に入封した牧野氏は、明治2年（1869）の版籍奉還が執行されるまで居城とし、小諸城最後の藩主となる。とくに9代目の牧野康哉は、農民を思いやる政治で "幕末の名君" と呼ばれて慕われた。明治4年（1871）の廃藩置県によって、小諸城はその長き歴史に幕を下ろすが、明治13年（1880）には本丸跡に神社がまつられ、その地を "懐古園" と名付け現代に至る。



小諸城跡

行き方

しなの鉄道、JR小梅線小諸駅より徒歩10分ほどで、本丸跡などが残る "懐古園" に到着。道中も、もとはすべて城の敷地内なので散策にピッタリな場所だ。

▶近隣のオススメスポット



■藤村記念館

明治～昭和初期にかけて活躍した詩人、小説家の島崎藤村。代表作として「破戒」「春」「夜明け前」などがある。岐阜県生まれの作家だが、明治32年（1899）に小諸義塾の教師として小諸町に赴任し、6年ほどこの地で過ごす。現在、小諸城跡の周辺に、小諸義塾跡、小諸義塾記念館、藤村記念館といった建造物が残っており、藤村の軌跡をたどれる。なかでも彼の作品や資料が展示されている藤村記念館には、懐古園の共通券（500円）で入館可能だ。

■小諸宿本陣主屋

江戸時代中期から明治維新まで、大名や公家などが休む施設として稼働していた。館内には小諸城や小諸宿の模型や資料が展示されているが、現在休館中。

■龍岡城跡

長野県佐久市にある城跡で、元治元年（1864）に築城が開始された。日本に2つある五芒星形の城郭の1つで、"龍岡五稜郭" や "桔梗城" とも呼ばれる。

■光岳寺

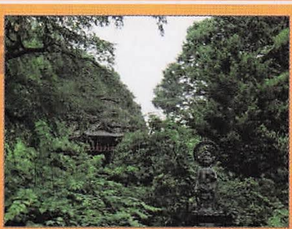
徳川家康の母・伝通院を弔うため、小諸城主の松平氏が寛永元年（1624）に建立した寺。さらに明和2年（1765）には、小諸城から移された足柄門も移設されている。また本堂の屋根には、城主となった徳川氏、松平氏、牧野氏、それぞれの家紋が見られることも特徴の1つ。



◀小諸城から移設された足柄門。小諸駅から徒歩5分程度なので、一度見ておきたい場所だ。

■布引観音

断崖絶壁に観音堂がある寺。「牛にひかれて善光寺参り」の物語の舞台になった場所でもあり、神亀元年（724）に創建されたと伝わる。武田信玄が侵攻してきた天文17年（1548）に焼失し、弘治2年（1554）に再建された。観音堂は重要文化財として指定されている。



◀駅からタクシーで移動し、しばらく山を登っていくと到着。季節によっては浅間山も見える。

城にかかわる人物

仙石秀久 勇猛かつ城造りにも長けた猛将

豊臣秀吉の旗本で、さまざまな軍功が認められて高松城主にまで上り詰める。だが、天正14年（1586）に行われた "九州島津征伐" で軍令違反をして惨敗。その行動は秀吉の怒りを買ってしまい、領地没収のうえ追放という重い罰を受ける。しかし、天正18年（1590）の "小田原の役" で勇猛な戦いぶりを見せると、小諸城への入封が決定。そして仙石氏が城主となった32年の間に、城は強固な要塞へと大きく変化していった。

牧野康哉 現代にも通じる社会福祉政策を実施

天保3年（1832）に15歳で九代目藩主となった人物で、名君とうたわれた。天保4年（1833）から天保の大飢饉が起こり、農民達のなかで子の間引きや老人の口減らしなどが横行し始めるが、康哉は "子育法" のお触れを出すなどして一掃。出産すると "子育米" を支給したり、80歳以上の者に終身口分米を施して事態の収拾に成功した。また全国に先駆けて "種痘法" を実施し、天然痘の予防にも努力したことで知られている。

ちょっとした豆知識 ①

小諸城は懐古神社の場所に本丸御殿があり、本丸の西端に三層の天守閣がそびえていたと伝わる。天守閣は天正13年（1585）に完成するが、寛永3年（1626）に落雷で焼失したらしい。また懐古園の象徴ともいえる三の門も、天災によって不運に見舞われている。門は元和元年（1615）に仙石忠政によって創建されるが、寛保2年（1742）に "寛保戌の満水" と呼ばれる大洪水によって流失。そのため現在の門は、明和2年（1765）頃に再建されたものだ。

小諸城

人物絵巻 武田家



小諸城は、"甲斐の虎"の異名を持つ武将・武田信玄が目をつけた城の1つ。ここでは猛烈な勢いで信濃国を平定していった信玄を中心に、武田家と小諸城の歴史を紐解いていこう!!

ポイント① 武田信玄の侵攻で周辺の城が次々に落とされる！

天文10年（1541）に、武田信玄は武田家19代目当主となった。武田家にとって、諏訪国の今川氏、上野国の山内上杉氏、扇谷上杉氏、信濃国の諏訪氏らは同盟関係を結ぶ間柄。だが信玄が当主になると、同盟先であるはずの諏訪領へ侵攻を始めてしまう。そして天文11年（1542）には諏訪領を難なく掌握し、翌年は信濃国の大井貞隆を、さらに天文14年には上伊奈郡の高遠頼継と藤沢頼親を滅ぼしていった。こうして確実に領土を拡大していき、天文13年に後北条氏と和睦したうえで今川氏と後北条氏の仲裁に当たり、甲駿相三国同盟の締結を決める。

ポイント② 好敵手・上杉謙信との"川中島の戦い"が幕を開ける

勢いに乗った信玄は、天文19年（1550）に北信濃国の村上義清を攻める。しかし、最終的に勝利を治めるものの、この戦いで後世に"砥石崩れ"という言葉を残すほどの大敗を喫してしまうのだった。戦いを重ね、信濃国で信玄が勢力を整えた天文22年（1553）になると、義清や北信の豪族達から要請を受けた上杉謙信が、信濃国への本格的な出兵を始める。こうして、戦国の歴史のなかでも有名な"川中島の戦い"は、第5次合戦の永禄7年（1564）まで11年間も行われるのだった。

関連する重要人物

武田信玄 風林火山の軍旗を用いて戦った"甲斐の虎"

甲斐武田家の19代目当主。上杉謙信との壮絶な合戦で有名な"川中島の戦い"は5度に渡って行われ、その戦いのなかで信濃をほぼ平定することに成功する。そして甲信越の国を次々と落として行き、武田家の領土を大きく広げていった。

上杉謙信 "越後の虎"や"越後の龍"と呼ばれた信玄のライバル

上杉家16代目当主。天文21年（1552）に、信玄が信濃国へ侵攻し始め、領国を追われた小笠原長時や村上義清らに援軍を要請されたことをきっかけに、武田軍との長き戦いが始まる。しかし、両軍の戦いの決着はつかないまま終息した。

山本勘助 信玄に才を見い出された歴史に残る名軍師

信玄の父・信虎の代から仕えた"武田五名臣"の1人。武功をあげるだけではなく、用兵や築城技術者としての能力も優秀で、高遠城や小諸城などを築く。だが永禄4年（1561）の川中島の戦いで、作戦を見破られてしまい、敵陣へ突入し討死した。

武田信豊 小諸城へ向かう途中で自刃に追い込まれた武将

信玄の甥。信豊は次男だが、父が第4次川中島の戦いで戦死したうえ、同じ戦いに参加した長兄も早くして亡くなったため跡を継ぐ。信玄の子・勝頼の副将としても戦うが、武田氏滅亡を目前にひかえ、小諸城へ逃れる道中で離反にあって自刃した。

武田信玄

信濃国を治める智将。好敵手でもある上杉謙信や北条氏康らのことを高く評価しており、ゲーム中でも何度となく繰り返す戦いのなかで互いの絆を深めていった。

戦国無双3
- ●コーエー ●Wii
- ●発売中（2009年12月3日発売）
- ●¥7,140（税込） ●ACT

武田家略年表

養和元年（1181）	小室太郎光兼が、宇頭坂に館を築く
長享元年（1487）	大井光照の子・光忠が、小諸城の前身の鍋蓋城を築城
天文10年（1541）	武田信玄（晴信）が、武田家19代目当主となる
天文22年（1553）	好敵手・上杉謙信との合戦"川中島の戦い"が始まる
天文23年（1554）	信玄の侵攻により、鍋蓋城などの支城が落城。その後、重臣・山本勘助の手で小諸城の原型が整備される
天文24年（1555）	"第二次川中島の戦い"が発生
弘治3年（1557）	"第三次川中島の戦い"が発生
永禄4年（1561）	"第四次川中島の戦い"で、軍師・山本勘助が討死
永禄7年（1564）	"第五次川中島の戦い"が発生
元亀4年（1573）	武田信玄、甲斐に引き返す道中で持病が悪化して死去

家紋を知る！ 武田氏だけが使えた専用の紋



"四つ割菱"は武田氏専用の家紋で、別名"武田菱"とも呼ばれる。ほかに文様を四弁の花に見立てて描かれた"花菱"も裏紋として用いていたが、こちらは女性が使用することが多かったらしい。

現地へ突撃レポート！ 戦国に触れたくて 第十回

猛暑と孤独と戦った…そんな旅

実際に現地へ行き、レポートをつづる本コーナー。大雨警報が続くなか、長野県小諸市へ行ってきました。取材当日も雨の予報でしたが、なんと快晴に！　むしろ猛暑になって倒れそうでしたよ……。でもそんな私をJR小梅線のイメージキャラクター"ぶりっとちゃん"が笑顔で迎えてくれました。まさか城めぐり中に、萌えキャラと出会うことになるとは（笑）。



▶ポスターが貼ってあったので、夢中になってカメラに収めました。不審人物と化したのは内緒です……！



◀布引観音頂上のお堂より。なぜか床が継ぎはぎで、隙間から下が見えます。……怖くてすぐに移動しました（笑）。



▶佐久平駅にあった"幸せの鐘"。なんとなく恥ずかしくて鳴らせませんでしたが、勇気を出せばよかったかも？

ぶりっとちゃんに癒されたあとは、小諸城に関連する史跡を見て回ります。すべて駅からほど近い場所にあるため、1時間もあればOK。なんだか元気になってきたので、断崖絶壁にあるという"布引観音"を見に行く決意を固めます。本堂を拝むには山へ入るのですが、猛暑がウソのように涼しかった！　しかもなぜか誰もいなかったので、たった1人で山登りをすることに（苦笑）。下りは女性の2人組と会いましたが、それまで孤独との戦いでした……。

佐久平でゲットしたオコジョの防災笛を1名様にプレゼント！



信州＝オコジョという、勝手なイメージで購入したお土産。コレを常備していれば、どんなピンチでも誰かに気づいてもらえる……かもしれない!?　応募方法は、官製ハガキに住所、氏名を記入のうえ、下記の宛先まで!!

宛先 〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

ちょっとした豆知識 ② 上のコラムで紹介した"ぶりっとちゃん"には、相方（？）として"こうみくん"という子もいる。彼らは小諸駅に向かう際、佐久平駅でたくさん見ることができる。駅には2キャラのポスターが貼ってあったり、電車の座席や外側にイラストが描かれていたりする。残念ながらまだグッズ展開などはしていないようだが、公式HP（http://www.jreast.co.jp/nagano/wakuwaku/index.html）では、ぶりっとちゃん&こうみくんが小梅線について熱く紹介してくれるぞ！

一騎当千

無双列伝

～『無双』シリーズの物語を読み解く歴史講座～



今回の「無双列伝」は特別版。『真・三國無双』シリーズ10周年を記念して、各作品の女性キャラクターとプロデューサーの鈴木亮浩氏からお祝いのコメントが到着！　さらに、三国志のエピソードを追う新コーナー「三国合戦史」もスタート!!

祝！ 無双十周年!!





プロデューサー・
鈴木亮浩氏のコメント

ついに『真・三國無双』が10周年を迎えることができました。これもユーザーの皆様の応援があってこそです。オメガフォース一同、心から感謝いたします。「なんで戦場に女性が？」と言われる一方で、女性ユーザーの方から「操作するなら女性キャラがいいです！」という意見に背中を押され、数々の女性キャラを登場させてきました（ホントは、男性ユーザーの方からの要望が多いです）。これからも、ユーザーの皆様の要望にお応えして新しい女性キャラを登場させていきます。ご期待ください。

無双武具名鑑

偃月刀(戟) 重い刃でたたき斬る大刀

今回の注目武器は「三国志演義」において関羽が使用していた中国式の大刀・偃月刀（ゲーム中は「戟2」と表記）。実は三国時代よりも後代に作られた武器であるため、史実で実際に関羽が使った記述はない。創作上の愛用武器ではあるが、シンプルながら力強い偃月刀のフォルムは、武勇と信義の武将・関羽のイメージにぴったりの武器であるといえるだろう。



開発者解説

青龍偃月刀（セイリュウエンゲツトウ）：大志を抱く関羽をイメージさせるように、装飾の昇竜はまだ若く、軽量で立ち回りやすく、シンプルな形状とした。

黒龍偃月刀（コクリュウエンゲツトウ）：振り回したときに際立つように赤い房をワンポイントとして加え、さらに力を表す竜頭の装飾で荒々しさを出した。

白龍偃月刀（ハクリュウエンゲツトウ）：関羽の高い技量で扱ってこそ映えるように、柔らかい刃の色と複雑な形状をバランスよくデザインした。

黄龍偃月刀（コウリュウエンゲツトウ）：この世で最高の青龍偃月刀をイメージさせるよう、剛と柔、華美な装飾を高次元で共存させるデザインとした。



関羽

武将File No.07

忠節と義を重んじる軍神

関羽とは？

字は雲長。張飛とともに劉備に仕え、蜀の建国に貢献した人物である。彼は、信義に厚い武将であったと曹操に評されたほどで、その義理堅さは一時期曹操の部下として厚遇されながらも、劉備のもとへと戻ったことからもうかがえる。しかし、歴史からの退場は意外に早く「樊城の戦い」後、孫権軍に退路を断たれ、息子の関平とともに斬首されて、その生涯を閉じた。なお、関羽は義理や信義に厚い人物であったこと、軍神といわれるほどの武勇を誇ったことなどから、後世で「関聖帝君」として神格化されている。商売の神様としても有名で、各地の中華街には今でも彼を祭る祭壇が存在する。

DATA
●真・三國無双 MULTI RAID 2 ●PSP
●￥5,040(税込) ●コーエーテクモゲームス

開発者が語るデザインコンセプト 偃月刀(関羽)

青龍偃月刀といえば、三国志の武将が持つ武器のなかでも特に有名な武器です。誰でもその形を容易に思い浮かべることができるのではないでしょうか。関羽のトレードマークでもあるこの武器は、それゆえにデザインアレンジが難しく、安易に形状を変えることはできません。今作では、オリジナルのイメージは守りながら、荒々しさと優美さを両立させつつ、装飾を華美にしていく方向でアレンジを加えました。並の武人には扱えない派手な武器をあえて好んで使う、少し粋な関羽を想像してデザインしました。

異説 三国合戦史 第一夜 ～黄巾の乱～

三国志のさまざまなエピソードが描かれる『無双』シリーズ。ここでは、歴史に残る重大な合戦の数々を、史実と『無双』の両面から紐解いていこう。

史実 三国時代の幕開けとなる農民達の反乱

「黄巾の乱」は「三国志」の始まりといわれる内乱。太平道の教祖・張角率いる農民達が中国各地で蜂起し、これが漢王朝滅亡のきっかけとなった。なお、この戦いには劉備、曹操、孫堅という三国の祖となる人物が参戦している。そうした意味でも、後漢から三国時代への転機となった戦いであるといえるだろう。

主要人物

張角 大賢良師を名乗った黄巾党の教祖

張角は、後漢末期に太平道の信者を集め、反乱を起こした人物。史実と演義の両方で弟の張宝、張梁とともに黄巾党を率いるが、張角の病死によって潰えることとなる。



無双における黄巾の乱 最初の壁となるステージ

三国志のファーストエピソードとして記されている「黄巾の乱」は、『無双』シリーズでも、最初のステージとして登場することが多い。張角が党首として黄巾党を率いる点は史実と変わらないが、ゲームでは演義における仙人としての側面を強調。「術」を駆使して襲ってくる。特に『真・三國無双 MURTIRAID』では、雷を操れる「黄天雷」という装置で風雨を操る逸話を再現していた。

▶▼張角がボスとして登場。『真・三國無双 MURTIRAID』では空を飛び回り、遠距離から攻めてくる強敵として猛威を振るう。



『真・三國無双 MURTIRAID』



『真・三國無双 5』

真・三國無双 Online情報

8月19日のアップデートでは、英傑服飾第2弾「張郃」が期間限定で登場。英傑服飾は戦場でしか入手できないので、見逃さずにゲットしよう！ また、ケータイから『真・三國無双 Online ～神将乱舞～』専用ページにアクセスして、ゲームの機能を遊べる「@モバイル」のβサービスもいよいよ開始予定。ケータイさえあれば、いつでもどこでも仲買商での取引やフレンドへの書簡（ゲーム内メール）が行える。β期間中は無料で使えるので、気軽に利用してみよう。

私達にも彼氏ができました♥

乙女的ゲームス白書

多くの乙女達の心をつかんで離さない、人気学園恋愛ＳＬＧ『ときメモGS3』。大ハマり中の姉妹が、その魅力を熱く語る!!



イラスト／ギンカ

ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story ガールズサイド サードストーリー

DATA
ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story
●発売中(6月24日発売)、●¥5,250(税込)
●DS　●SLG　●KONAMI

姉妹全員がハマる『ときメモGS3』ってスゴイ!!

ジャー子：新作が発売されるたびに思うけど……うちの妹達は、本当に『ときメモGS』が好きだね。

ニコ：ジャイちゃんもね。『ときメモGS３』が発売してから、ＤＳを手放さないじゃない。

みみみ：これはもう！　我が家の遺伝子に遊ぶことをインプットされてるレベルだよね！

いつき：１人クリアしても、すぐにほかの男の子をプレイしたくなるし……。あー！　終わらない!！

六花：できることがたくさんあるのも困りものですわね……。楽しくてつい熱中してしまいます……。

しづゑ：私は男の子とのデートが楽しいけど、みんなはどこにハマってるのか聞かせてよ？

『ときメモGS3』ポイント1　3年間の高校生活を満喫できちゃう♥

ジャー子：はい！　『ときメモ』といえば、高校時代の甘酸っぱい青春気分を味わえるのがイイ!!

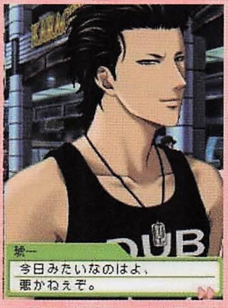
いつき：部活動も熱いよな。運動部で大会目指したり。マネージャーとかもあこがれるしな～。

しづゑ：行事も多いし、高校生活のだいご味はほぼ味わえるよね。

ニコ：運動や勉強などで主人公の能力を高めていくのはもちろん、毎回部活やバイトを変えたりとかいろいろできるのが楽しいのよね。

しづゑ：あとはやっぱり、男の子と一緒に帰ったり、同じバイトをしたりとかだよね。休日には、楽しいデートが待ってるし♥

ニコ：はぁ……。私もこんな学生生活を送ってみたかったわ……。



▲平日は各パラメータをアップ。休日は男の子とのデートと、主人公の３年間は大忙し!!

『ときメモGS3』ポイント2　仲よくなった男の子達とのドキドキなイベントがいっぱい

みみみ：乙女ゲームといえば、やっぱり彼との恋でしょ！　こうデートを重ねていくなかで、だんだん仲よくなっていくのがわかるの!!　しかもデート中、彼にスキンシップもできちゃうんだよ!！

六花：３年間で起きるさまざまなイベントと対応する形で、男の子の想いが明かされる、ADVイベントも見逃せません！　あのとき彼がどんな気持ちだったのか……それを感じられるのが、たまりませんの♥

『ときメモGS3』ポイント3　ラブラブな恋人だけじゃない！　三角関係や親友にもなれる!!

しづゑ：ラブラブになるだけじゃなく、親友モードもいいよね。恋愛状態のときと、また違った反応を見せてくれるから気になっちゃう。気になる相手が親友になって、さらに恋愛状態に戻ることもあったりして……。もう！　全員見たい！　時間がいくらあってもたりないよ～。

ニコ：さらに、『ときメモＧＳ３』では、２人の彼から想いを寄せられる三角関係モードも増えちゃったから大変！　２人の男の子の間で主人公の想いが揺れ動くなんて……これって少女漫画の王道、乙女の夢だわ～♥　実は私、毎回必ず発生させちゃうのよね。

『ときメモGS3』ポイント4　登場する男の子達は個性的なイケメンぞろい♥

みみみ：攻略対象の男の子達がカッコよすぎるのも、悩むところだよ。さらに琉夏くんと琥一くんが兄弟だったりと、男の子同士もかなり密接に関係してるから、もう全イベントを見たくなっちゃう！



場外乱闘　六姉妹のときめきヒストリー

『ときめきメモリアル』シリーズって、実は六姉妹の人生とも深い関係があったんです。ってことで、せっかくだから、ここでそのヒストリーを見てみましょ！

年表

年月日	主な出来事
19XX～	長女～五女生まれる
1995.10.13	PSソフト「ときめきメモリアル～forever with you～」発売
	長女、本作を「魂のゲーム」に認定
1996～	六女生まれる
1996.2.9	SFCソフト「ときめきメモリアル 伝説の樹の下で」発売
	三女が初めて購入した思い出のソフト
1997～	四女、鏡さんコスでレイヤーデビュー
1999.11.25	PSソフト「ときめきメモリアル2」発売
	長女、限定版を求めて徹夜で並ぶ
2001.12.20	PS2ソフト「ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～」発売
	長女、限定版を求めて徹夜で並ぶ
2002.6.20	PS2ソフト「ときめきメモリアル Girl's Side」発売
	長女～四女は発売日に購入
2002.6.25	姉妹間の口コミにより、五女と六女も「ときめきGS」購入
	全員で廃人になる
2006.8.3	PS2ソフト「ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss」発売
	全員で廃人になる
2007.3.15	DSソフト「ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love」発売
	全員で廃人になる
2008.2.14	DSソフト「ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Season」発売
	全員で廃人になる
2009.3.12	DSソフト「ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love Plus」発売
	全員で廃人になる
2009.12.3	PSPソフト「ときめきメモリアル4」発売
	8年ぶりの男性向けシリーズ新作に長女歓喜
	親友キャラ・七河くんのイケメンぶりに三女発狂
2010.6.24	DSソフト「ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story」発売
	全員で廃人になる

私たちにとっての『ときメモ』？　うーん……人生、かな？

しづゑ：長女自重しろよ。

ジャー子：いきなりなんなのしづゑったら（笑）。何か文句でもあるの！

しづゑ：もちろんあるっつーの。この年表からわかることって、ジャイちゃんのメモラーっぷりがほとんどじゃない！

ジャー子：私のこと言えた義理かよ!!　鏡さん（元祖『ときめきメモリアル』のお色気お姉様キャラ♥）のコスプレでレイヤーデビューしたとか……マジ全力でおこがましいわ！　貧乳のくせに!!

ニコ：まぁまぁ、２人とも落ち着いて。それにしても、こうして見ると姉妹全員でメモラーになったのは、『ときメモGS』からなのね。今から８年前、懐かしいわ。

みみみ：個人的には、男性向けシリーズのほうもおもしろくて大好きなんだけど、やっぱり女性向けの『ときメモGS』は大きな存在！

登場人物紹介

謎の司令官さん
夏なのにときめきも何もないので、木彫りの熊を作ってます。

長女・クリスチーネ・ジャー子
氷室てんてぇ～！　変わらない美声イエス、会いたかった君に！

次女・ニコ
ＬＬの大画面で彼に会いたいけど、手が疲れちゃうのが困るわ。

三者三様!?

Play report プレイレポート

ニコ：ジャイちゃん。何してるの？
ジャー子：いやー。六花はデートの服装で延々悩んでるし、いつきはスゴイ勢いで画面をつつきまくってるし、みみみはなんかチョコ作りに燃えてるし……。結構三者三様だな～と思って。よし、姉命令！ 3人のハマりどころを教えなさい。

六花

三角関係モードの会話にドキドキ♥

私が一番夢中になっているのは、三角関係モードですわ。この三角関係モードは、琉夏くんと琥一くんなど、かかわりの深い男の子2人と仲よくなることで発生させることができます。3人でデートが可能になったり、男の子2人と3人でのイベントが発生するなど、普通に恋をするのとは、ちょっと違った体験ができちゃうのです。ちなみに三角関係は、どうバランスを保つかが重要。3人で仲よくし続けるのか、どちらか一方との恋を深めていくのか。その選択によって、3人の関係やエンディングの行方が大きく変わるので、常にドキドキしながらプレイを進められますわ。3人で仲のいい友達関係を続けるのも楽しいですが、あえて三角関係のバランスを崩して2人の男の子に取り合われるというシチュエーションも捨てがたいという、なんとも悩ましく、魅力的なモードなのです。そのなかで私が最も気に入っているのは、デートや放課後を一緒に過ごすときに、主人公を間に挟んでする男の子達の会話♥ 主人公を軽い感じで取り合ってみたり、相手をからかったりと、1対1のお付き合いのときには見ることができない男の子達のセリフが聞けちゃうのです。個人的にオススメなのは、放課後喫茶店に寄ったときのやり取り。男の子達の好感度が「友好」のときは、ほのぼのとした会話を聞くことができますが、男の子の好感度が両方とも「好き」以上になった瞬間から、会話の雰囲気がガラッと変わるのですわ。主人公を意識&もう1人の男の子をライバル視、という状態になるので、会話もどこか刺々しく……。特に恋愛関係の話を聞こうものならば、どこか殺伐とした空気がただようのです。男の子達のそんな状態を見るたびに、こんなことを聞いちゃいけないと思うのですが……。どんな答えを返してくれるのかが気になって、いつもついつい聞いてしまうんですの。



喫茶店会話はときめきの宝庫
◀楽しい会話のはずが、主人公の発言によって空気が一変することも！ ぜひ、いろいろな会話を見てください。

恋じゃないけど気になっちゃう ファッション&着せ替えが楽しいです

主人公の服装を、自由にコーディネートできる本作。前作よりも服のジャンルが増え、バリエーションも豊富になりました。それらを組み合わせて、デートの服を考えるのが楽しいです♥ 季節に合わせた服を選ぶのはもちろん、流行のアイテムを身につけたり、相手の好きな色を取り入れたり、いろいろ工夫して出かけます。それを見て、男の子達がほめてくれるのがとてもうれしいのですわ。さらに服には、男の子とお揃いになるものがあったり、特別な会話が聞けるものがあったりと、気になるアイテムばかりで……。お金をためてお店に通う毎日です♥

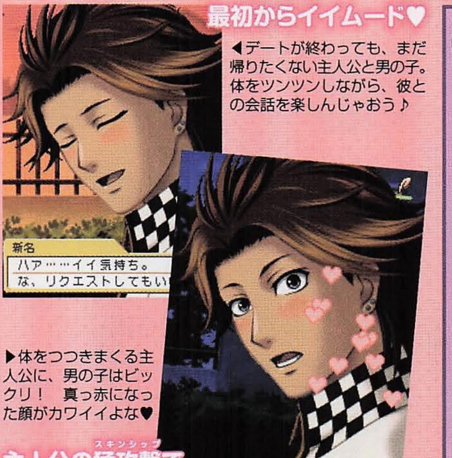


▲彼にほめてもらいたくて、がんばっていますわ♥

いつき

「大接近モード」でツンツンしたときの反応がヤバイ!!

デートの最後に発生することがある「大接近モード」は、彼との距離が近いうえに体をつっつける夢のようなシステム。2人きりのデートでテンションが上がったところで、最後の仕上げとばかりにスキンシップしまくれちゃうだなんて、興奮してヨダレが止まらないぜ……！ 実際どんな雰囲気かというと、もちろん最初は彼も冷静なんだ。ところがちょっかいを出し続けると、だんだん目が泳いだり顔が赤くなってきたりしていいムードに♥ そんな彼の反応を見るだけでドキドキなのに、さらに赤くなった相手から「……来て、こっち。アンタをもっと近くで感じさせてよ(by新名くん)」なんて言われたら!!!!!! なんで俺はDSの中に入れないのか。二次元と三次元の壁が乗り越えられるなら、すぐにでも隣に飛んで行くのにと、あの日は萌え転がりながら大変だったぜ☆ しかも「大接近モード」では相手のドキドキがMAXになると、さらにツンツンできるようになるんだ！ それまではアイコンが出た場所しか触ったらダメだったのが、自由にタッチできちゃうスペシャルタイムに突入！ 愛にあふれた俺のハンドパワーに彼も夢中!! あーもう！ 何度やってもたまらないぜ♥



最初からイイムード♥
◀デートが終わっても、まだ帰りたくない主人公と男の子。体をツンツンしながら、彼との会話を楽しんじゃおう♪
▶体をつつきまくる主人公に、男の子はビックリ！ 真っ赤になった顔がカワイイよな♥
主人公の猛攻撃(スキンシップ)で男の子とイチャ♥ラブできちゃう!!

番外編 SDキャラになってもイケメンはイケメン♪

仲よくなったり同じ部活やバイトを始めると、スケジュール実行中にSDキャラが見られるんだ。オレ的オススメは、スケジュールに失敗したとき。普段とは違う彼らの表情は胸キュン間違いなし♥ ぜひ、いろいろ見てくれよな!!



どんな表情も萌えまくり!!

みみみ

1年に一度だけ本気出す炎のバレンタイン編

シリーズ初の要素がたくさんあるなかで、わたしが大好きなのはバレンタインデーの「チョコ作り」!! 本作ではチョコのデコレーションができるんだけど、デコレーションとかね、わたし大好きですから。不器用でセンスもなくて、ド下手だけど大好きですから……。ちなみに手順はこう。①好きなチョコ本体を選ぶ。②トッピングをする。③仕上げのデコレ。これらの作業を、2人の友達の指示で進めていくのです。……文字で書くと「なんだ、簡単じゃん！」って思うでしょ。でも、これが意外と難しいの！

わたしなんて、何も考えずにプレイした初回は、抹茶リーフチョコにビターホイップクリームを塗りたくって、さらにその上からコーヒー豆をぶちまけちゃったもんね。まさに地獄絵図。ちなみに、チョコを作り終えると友達から評価がもらえるんだけど、そのときの評価は「ファンキー」。まあ確かにあらゆる意味でファンキーなシロモノだった。お目当ての男子（琉夏くん）に渡したら「あぁ……」という微妙な反応だったし。ていうか、わたし自身の性格が大ざっぱなせいか、気を抜くと評価が「ファンキー」か「ワイルド」になっちゃうんだよね。でもプレイを重ねてようやく気付いた！ デコレーションは、ホイップクリーム+アラザン+フラワーシュガーの組み合わせで、大体うまくいくことに！ 土台がハート型だろうがドーナツだろうが、縁をホイップでなぞり、その上にアラザンをちりばめて、ワンポイント的にフラワーシュガーを飾ればOK！ とはいえ、同じ組み合わせでも分量が違えば評価もまったく違うものになるので、そういう意味でかなり奥が深かったり。バレンタインってリアルでは縁がないけど、ゲームでは必死！ そして今日も、わたしはメンズのためにチョコをこしらえるのでした……。女の子ってタイヘン!



やったー！ 琉夏くんすごくよろこんでくれたみたい♥

彼のハートを独り占め! ちょっと見てくれ こいつをどう思う？ みみみ入魂チョコデコレ



センスないとかゆーな!!

三女●みみみ チョコ、リアルでは一度も作ったことないんだけどね。食う専！

四女●しづゑ 私の控えめな胸のことを、ジャイちゃんには言われたくなーい!!

五女●いつき 姉妹に勧められ、今ではすっかり『ときメモGS』のトリコ♥

六女●六花 設楽先輩のツンデレっぷりが、愛おしくてしかたありません。

SaGa series 20th anniversary 第12回

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

シリーズ生誕20周年を迎えた『サガ』シリーズ。多くのファンを魅了する秘密は、どこに隠されているのか。開発スタッフにインタビューを行い、その魅力を掘り下げていく。

シリーズ20周年記念インタビュー

開発スタッフ列伝 伊藤賢治氏

今回は、さまざまな『サガ』シリーズの作曲を手がけた伊藤賢治氏にお話をうかがった。『サガ』シリーズを彩る名曲の数々は、いったいどのような経緯で生み出されたのか？ 当時の思い出とともに、その舞台裏を探る。

独特の手法で生み出される『サガ』シリーズの音楽

――シリーズにかかわることになったきっかけは？

伊藤氏（以下、敬称略） 入社して数カ月は研修期間なので、のんびりかまえていたら、植松さん（※1）から「『FFⅣ』で忙しいから『サ・ガ2』を手伝って」と声をかけられて、かなり面食らいました（笑）。しかもヘルプだと思っていたら、曲のリストのようなものを渡されて、担当する曲を決められて。とはいえ、作曲は一番やりたかった仕事ですから、すごく嬉しかったですし、楽しかったです。

――当時の開発現場の雰囲気は、どんな感じでしたか？

伊藤 当時は人数が少なくて、のんびりとした感じでしたね。ただ、音楽用の開発室がなくて、壁とパーテーションで区切られた隙間に、植松さんと僕が追いやられていた状態でした（笑）。僕は入社したばかりだったので、そういうものかと思っていたのですが、今考えると、開発環境としては、かなり特殊なものだったと思います（笑）。

――『サガ』シリーズの場合、河津さんからはどのような形で曲のオーダーがくるのでしょうか？

伊藤 基本的には箇条書きですね。例えば、ダンジョン1、2、バトル1、2、ラストバトル、という感じです。それで作っていきながら、河津さんに「どんな曲調がいいですか」とリクエストを聞いてみます。「自分で考えろ」と言われることもありますけど（笑）。キャラクターごとのテーマ曲に関しては、イラストやプロフィールがある程度固まった段階で、それと一緒に渡されます。

――RPGの曲を作る際、どのような順番で作るのですか？

伊藤 最初はダンジョンやイベントの曲から始まって、フィールド、キャラという流れで作っていきます。ダンジョンの曲はイメージしやすいんですよ。そして、ゲーム全体の特徴やメロディラインを把握してきた中盤以降にメインテーマが固まってきて、バトルの曲が最後にくるという形です。バトルの曲はいつも苦労しますね。

各作品の思い出深い曲とともに明かされる作曲秘話

――『サガ』シリーズのそれぞれの作品で、思い出深い曲を教えてください。まずは『サ・ガ2』から。

伊藤 ボツになってしまい、世の中には一度も出ていない曲ですが、お玉（※2）のテーマ曲ですね。3和音にしてはよくできたと思ったら、ROMの容量が足りなくて入らないといわれて、ものすごく悲しい思いをしました（笑）。

――『ロマサガ1』はどの曲ですか？

伊藤 オープニングタイトルですね。あれができて、背骨が1本通った感じでした。これが看板曲だという、のちのちまで残る曲を作りたいなと。『FF』や『DQ』に負けないオープニングを作ろうという、強い意識がありました。

――『ロマサガ2』で印象に残っている曲は？

伊藤 ラストダンジョンが印象深いです。実は、コミックの『幽遊白書』で主人公の幽助と戸愚呂の戦う場面で、戸愚呂が巨大化するのを見て作った曲なんです。このように、別作品の物語や絵から刺激を受けて、曲が思い浮かぶこともありますね。

――『ロマサガ3』では四魔貴族の曲（※3）がクローズアップされがちですが、それ以外ではどの曲ですか？



伊藤 初めてパロディ曲を作ったというところで、ロビンのテーマかな。ヒーローものを作ってくれといわれて、典型的な山本正之（※4）サウンドを作ったら、みんな大爆笑でした。うまくいったな、と思いましたね。

――『サガ フロンティア』はどうでしょうか？

伊藤 ラストダンジョンや、各キャラクターのエンディングですね。実はこれらの曲は、スケジュールにハプニングがあって、締め切り直前になってから、とりかかったんです。なんとか完成しましたけど、かなり苦労しましたね。

――ユーザーからの反響が大きかった曲はなんですか？

伊藤 『ミンストレルソング』の「熱情の律動」ですね。実は作曲した時点では、ミニオンが登場するシーンはまだ見えてなかったんです。先に音楽が完成して、あとづけで岸川さん（※5）のボイスパフォーマンスを入れたら、結果的にあのシーンとものすごくマッチして、思った以上に大きな反響がありました。今では自分の代表曲です。

――9月にライブイベントが行われますが、ライブならではの魅力というのは、どういった部分でしょうか？

伊藤 みんなで楽器を弾いたときに音が重なって、1つの音楽として完成する瞬間が気持ちいいんです。ステージと観客席との一体感も、ライブならではです。去年はアドリブによるパフォーマンスもあって、楽しかったですね。

――最後に『サガ』ファンへメッセージをお願いします。

伊藤 自分は『サガ』に育ててもらったという思いがあって、代表曲として『サガ』は絶対に外せないし、コンサートでも演奏し続けていくと思います。もっと成長させたい作品で、音楽にもかかわっていきたいので、ぜひ新作が出るよう、ファンのみなさんと盛り上げていきたいですね。

PROFILE

1990年にスクウェアに入社して以来、数多くのゲームの音楽を手がける作曲家。『サガ』シリーズはGB版『サ・ガ2』、SFC版『ロマンシング サ・ガ』シリーズ3作、PS版『サガ フロンティア』などの楽曲を担当。2001年に退社後、フリーの作曲家として、ゲーム音楽だけでなく舞台音楽やシンガーへの楽曲提供など、幅広い分野で活躍。

『サガ』に育てられたからこそ、今の自分があると思います。

※1：**植松伸夫** 『FF』シリーズをはじめ、多くの名曲を手がけた作曲家。2004年に「SMILEPLEASE」を設立。現在も作曲活動を続けている。

※2：**お玉** 江戸時代をモチーフとした世界に登場する岡っ引きで、きっぷのいい姉御肌の娘。幻の曲は「銭型平次的な感じで、女の子っぽい曲ではありませんけど、今でも気に入ってます」とのこと。

※3：**四魔貴族の曲** 音楽の世界観が広がらずに悩んでいたとき、それまで苦手で挑戦していなかったジャンルということで作曲。エレキギターをメインとしたロック調の曲で、「四魔貴族の曲ができたとき、自分の壁を打ち破れました」とのこと。

※4：**山本正之** 音楽家。代表作は「タイムボカン」シリーズや中日ドラゴンズの応援歌など。

※5：**岸川恭子** ボーカリスト。ライブ活動のほか、ゲーム音楽や舞台音楽の制作に参加している。

あの名曲の初アレンジも楽しめる！ 9月のライブ開催迫る!!

gentle echo

伊藤賢治氏の音楽活動20周年を記念して、ライブイベント「gentel echo meeting 2」が、9月23日に開催される。演奏曲は『ミンストレルソング』で人気の「熱情の律動」に加え、初アレンジ＆生演奏の「邪聖の旋律」、『新約 聖剣伝説』の「戦闘2 -勇気と誇りを胸に-」、『おおかみかくし』の「Rain」などが予定されている。

伊藤賢治トーク＆ライブ「gentel echo meeting 2」概要

- **日時** 9月23日 開場16：30／開演17：30
- **会場** 銀座ブロッサム（中央会館）
- **チケット料金** 全席指定 前売り￥4,000（税込）／当日￥4,500（税込）
- **公式サイト** http://www.gentleecho.net/gem2/

インタビューこぼれ話 ライブの演奏曲

9月のライブで演奏する曲は、『サガ』以外のタイトルの曲や、ゲーム以外の曲など、バラエティ豊かなラインナップとなっています。ちなみに「邪聖の旋律」は、パイプオルガンから始まる曲で、コーラスが入っています。歌手の川島和子さんをお呼びしているので、一緒にやってみたらおもしろいと思って。ただ、パイプオルガンを持ち込むわけにはいかないので、どうしようかと（笑）。まだ企画中ですが、どのように演奏されるのか、本番を楽しみにしていてください。

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

第10回

今回はディズニー・インタラクティブスタジオより9月9日に発売される非リアル系RCGの『スプリットセカンド』を紹介。リアル(実車挙動)系とは異なる本作にDRFメンバーは何を思う!?

DRFメンバー紹介

Rusty (RCG歴:25年) 『バーンアウト』シリーズの対向車とのすれ違いは、ほとんど脊髄反射に近い"避けの境地"を味わえて大好き。連続で決まったときのトリップ感はヤバイ。

Gian (RCG歴:18年) どちらかというと非リアル系RCGが好き。その中でも好きなのが『マリオカート』。相手に赤い甲羅を当てられて順位が下がっていくあの絶望感はいい思い出だ。

megane (RCG歴:26年) 昔になればなるほど数多くある非リアル系RCGですが、個人的に衝撃的だったのは『デイトナUSA』! 光吉猛修氏が歌うコースBGMが大好きでした。

LAP 10 『スプリットセカンド』は非リアル系RCGの新常識となるか!?

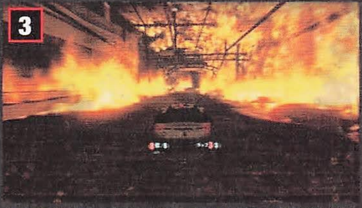
今回は実際に『スプリットセカンド』をプレイしながら、6種類のド派手なモードと魅力をお届け!



▲リアル系RCGとは一味違った魅力を持つ『スプリットセカンド』。架空のクルマが爆走する。



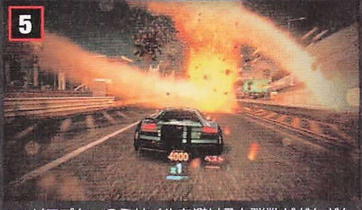
▲相手をクラッシュさせて妨害することができる。自分がそれに引っかかり自滅することも……。



▲特定の場所で満タン状態のパワープレイを発動させるとコースが変更。炎に囲まれた道を走ることもある。



▲ドラム缶の種類は2つ。青いドラム缶は時限着火だが、赤いドラム缶に触れると一発で大破する。



▲ヘリコプターのミサイルを避けると弾数がどんどん増えていく。運が悪いと避けられないものもある!?

従来のRCGとは一味違う『スプリットセカンド』

Rusty:さて、今回集まってもらったのは、ディズニー・インタラクティブスタジオから発売される『スプリットセカンド』をプレイするためだ。

megane:『Forza』や『GT』シリーズなどのリアル系 RCG とは違う。ド派手な演出が魅力の非リアル系 RCG ですね。

Gian:テレビ番組に出演して、シーズントップを目指すんですよね(1)

Rusty:お、ちゃんと情報収集しているな。では、『スプリットセカンド』をプレイして魅力に迫っていこう。

―――プレイ開始して数分―――

magene:うぉ、いきなりコースにクルマが吹き飛んできましたよ。お次はヘリから爆発物が投下!?

Gian:それは、敵のクルマがドリフトをしたり、テールトゥノーズでドラフトをしてゲージを溜めて妨害してるんですよ。自分もできるのでやってみてください。

megane:なるほど、ゲージも溜まったしパワープレイを発動させてみよう! お、前にいる2台を破壊した。

Rusty:自分の腕だけじゃなく、頭を使って敵をいかに陥れるかを考えてプレイするのも魅力の1つだな(2)

Gian:次はレースをやってみましょう。これはいわゆる敵と順位を競い合うモードになります。

Rusty:敵を妨害することもできるが、レースではコースの変更ができるんだ。パワープレイのゲージを満タンにしてみろ。

megane:いきなり船が爆発してコースが変更しましたよ!!!!(3)

Rusty:新鮮な気持ちで走れるし、演出がド派手だから見てて飽きがこない。

Gian:レースモードのほかに、タイムアタックができるデトネーターと呼ばれるモードもあるので、そっちで最高タイムを出すのもいいですね。

Rusty:では、レースはほどほどにしてサバイバルを選んでみてくれ。

megane:了解しました。ふむふむ、でかいトラックを追い越していくんですね。これなら楽勝じゃないですか。

Gian:甘いですよmeganeさん。そんなに簡単なわけないじゃないですか。トラックから出てくるドラム缶に当たるとクルマが大破しますよ。

megane:えっ!? えぇぇー、ほんとだ、爆発しちゃったよ……。なるほど、ドラム缶を避けながらトラックを追い越して点数を稼いでいくってことなのか。

Rusty:そういうことだ。連続で避けていくとコンボが発生して入手できる点数が上がっていくんだ。(4)

Gian:では、次はエアストライクを選んでみてください。

megane:なんかもう嫌な予感しかしないんだけど……。軍用ヘリコプターが飛んでるんだけどさ、ミサイル撃ってくるんでしょコレ?

Rusty:そのとおり。エアストライクはミサイルを避けて進むモードだ

megane:うわぁ、コーナーを曲がってるときに狙ってきたよ。着弾点がわかるから避けられはするけど、これは結構難しいね。(5)

Gian:これと似ているモードでエアリベンジというモードもあります。これは、ミサイルを避けてゲージを溜め、ヘリを撃ち落とすモードです。(6)

megane:つぎのエリミネーターはレースと似ていますね。でも最下位のクルマがドンドン脱落していくので緊張します。

Rusty:操作ミスでそのまま脱落、なんてこともあるから細心の注意を払いながら走る必要がある。(7)

Gian:これで『スプリットセカンド』の全モードをプレイしましたね。

megane:これは、やりごたえがあっておもしろいですね。それにしても、出てくるクルマって名前は違うけど、どこかでみたことがあるような……。

Rusty:気がついたか! 日産GT-Rに似ているものやダッジ・バイパーに似ているものもあるんだ。

Gian:このクルマはきっとこれが元になっているな、みたいな感じで探してみるのもおもしろいと思いますよ。(8)

megane:なるほど。そういえばプレイしてる最中に発見したんだけど、このゲームにスピードメーターとかコースの全体図とかが表示されないんですね。

Rusty:ある意味、割り切った作りになっているともいえる。リアル系RCGにメーターやコースマップがあるのは当たり前。タイム短縮には不可欠だからな。でも、本作はそういうRCGじゃないんだよ。だから必要ない。(9)

megane:タイムを削っていくRCGではなくて、瞬時に状況に対応したり、みんなでワイワイと遊べるゲームであると。

Rusty:そうだな。あとオンライン対戦にも対応してるから、全国のプレイヤーと妨害し合えるのも楽しみだ。(10)

Gian:先行発売している海外では対戦が盛んに行われているので、きっと日本でも盛り上がると思いますよ!



▲ヘリの攻撃をかわしつつゲージを満タンにすると、ミサイルを一気に反射して攻撃できる。



▲最下位のクルマから爆発していくエリミネーター。敵の妨害を避けて自分のクルマを守っていこう。



▲名前は別物だが、クルマによっては明らかに実在のクルマをモチーフにした、ニヤリとできるものも。



▲スピードメーターやコースマップがないのが、ほかのRCGとは違うところ。逆に緊張感が倍増!?



▲全世界のプレイヤーとのオンライン対戦やフレンドとワイワイ楽しく遊べるのが本作の最大の魅力だ!

まだまだあるぞ 非リアル系RCG

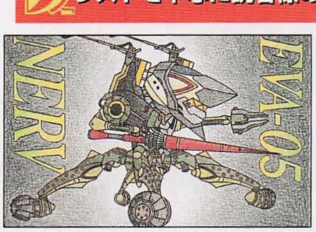
ここ数年は据え置き機の性能向上に伴い、RCGといえば実在のクルマで実在のコースを、実在のクルマに近い挙動でドライブさせる、いわゆるリアル系RCGが主流となっていた。しかし、ここ最近(本当にここ数カ月で)、『ModNation 無限のカート王国』(SCE)や本作のような非リアル系RCGが数多く発売されている。なかには『ブラーレーサーズ』のように実在のクルマと実在の街並みを利用しているものもあるが、どれもみんなで楽しく遊べるパーティゲーム的なノリだ。

読者様のページ
カラーほうる
COLOR HALL
~総天然色絵画頁~

暑い日が続きますね～……ということで、今回は夏らしいイラストを中心に読者様のおハガキを掲載していきます♥



▲栃木県　雷斗様：061：『ユグドラ・ユニオン』のニーチェですね。海っぽい涼しげなデザインと配色に惹かれて採用してみました。あ一海行きたい……。

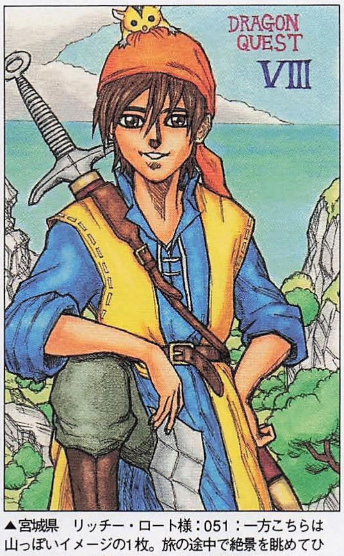


▲新潟県　プンチョ様：004：真希波の仮設5号機ですね。個人的には4本足のフォルムが結構好き。



▶大阪府　遠野いずみ様：067：嫁はいつもフローラを選ぶとか。イオナズン覚えるのは魅力ですよね。





▲宮城県　リッチー・ロート様：051：一方こちらは山っぽいイメージの1枚。旅の途中で絶景を眺めてひと休み、という感じですね。これが登山の醍醐味かと。

◀石川県　式文様：094：『FFVII』のツォンとエアリス。「私の護衛なんだからよそ見しちゃダメ！」って感じですか。ザックスの立場ないねこれ（笑）。



▲静岡県　睦月新吾様：016：ペガサスナイトの残りが少なくなってきた、とお悩みの睦月様。じゃあ次はチキとリンダ希望。



▲神奈川県　白色レグホン様：042：『アイマス』の雪歩と千早。『2』ではどんな新曲を披露してくれるのか楽しみですね。



▲愛知県　ラッコ丸様：077：久々にエミルを見た気が……そういえばここんとこ『ラタトスク』の投稿なかったからなあ。



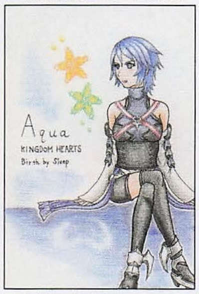
▲栃木県　前田ヨースケ様：087：「桐生さんがかっこよく描けない」とか。うまく描けてると思うけど。目元はもう少し険しくてもいいかも。



▲大分県　也様：054：先月発売されたばかりの『ラストランカー』ですね。デフォルメ化されたレンがかわいく描けてます。



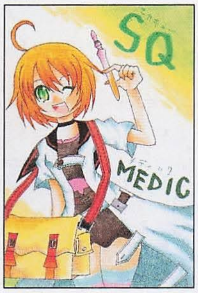
▲和歌山県　木口仁様：083：『ディスガイア』の天使兵さん。この子を弟子にするため相当やり込んだそうです。お疲れ様！



▲東京都　抹茶ナイト様：005：「アクアが一番好き」という抹茶ナイト様。回避アクションや仲間思いの性格がいいとか。



▲高知県　翔様：038：相当前に投稿された『FFXI』の黒魔道士・シャントット。服装を細かく描き込んでるのがナイス。



▲埼玉県　星空様：010：ズボンかスカートかがわからなかった、とコメントが。ゲームだとカバンで隠れてますからねー。



▲福岡県　のみしゃん様：103：『ラブプラス』から抜け出せないそうな。ならば行くところまで行くのがゲーマー魂かと。



▲長野県　美倖ゆうあ様：064&降見ウルモ様：079：バクリュウお気に入りです。モグラに化けるとかわいくない？



▲栃木県　アスP様：021：『タクティクスオウガ　運命の輪』のカチュア。この人のヤンデレっぷりに萌えたっけなあ……。



▲新潟県　高橋智子様：065：『アイマス2』でかっこよくなった真。「ホレテマウヤロー!!」という正直なコメントに吹いた。



▲千葉県　さら様：097：白黒ほうる宛だったけど色付きだったのでこっちで採用。お気に入りの5人を描いてみたそうです。

初台ゲームほうる店員が選ぶ お気に入りの1枚

リューヤの1枚



◀神奈川県　水井しろ様：020：おへそ周辺のチラリズムがたまらん1枚。コメントで「オススメのミク曲は？」と聞いておられますが「トルコ行進曲オワタ」とかどうでしょう。なかなか笑えますよ。

マスの1枚



◀群馬県　ハル様：043：まぁ初見で『太閤立志伝5』とはさすがにわかりませんでしたけど（笑）。本作は自由度が高くて、本当に何度もプレイしたくなりますよね。やっぱ姫ッスよ、姫（遠い目）。

カナの1枚



◀栃木県　青空狼様：081：シュタタタッと屋根の上を走る2人が印象的なゲームだったので選びました。百姫が温泉に入るときに、なんとかしておっ○いが見えないかウロウロしたのはいい思い出（笑）。

ハルの1枚



▲静岡県　カス様：001：異常気象と言ってもいいほどの暑さが続いた、今年の夏を飾るにふさわしいイラストです。これは言わば保冷剤ですね……シュールすぎる。かき氷80Gって、薬草の10倍。なんという高級スイーツ（笑）。トルネコの悪そうな表情も好きです。

私のライター生活のなかでもトップクラスの殺人的スケジュールとなった今月。どのくらい殺人的かというと、投稿者の皆様向けに設定したおハガキの締切と、我々ライターの原稿締切が同じ日というステキ進行なのです。前号からの発売間隔が20日と短く、なおかつ印刷所がお盆休みになる前に原稿入れないとアウトという事情でこうなったのですが、そんなわけで今回は皆様からの新着ハガキを待つ余裕があまりなく、過去にいただいた未掲載のおハガキを中心に載せることになりました。送ったのに載らなかったという方、ゴメン。来月以降にご期待ください。（リューヤ）

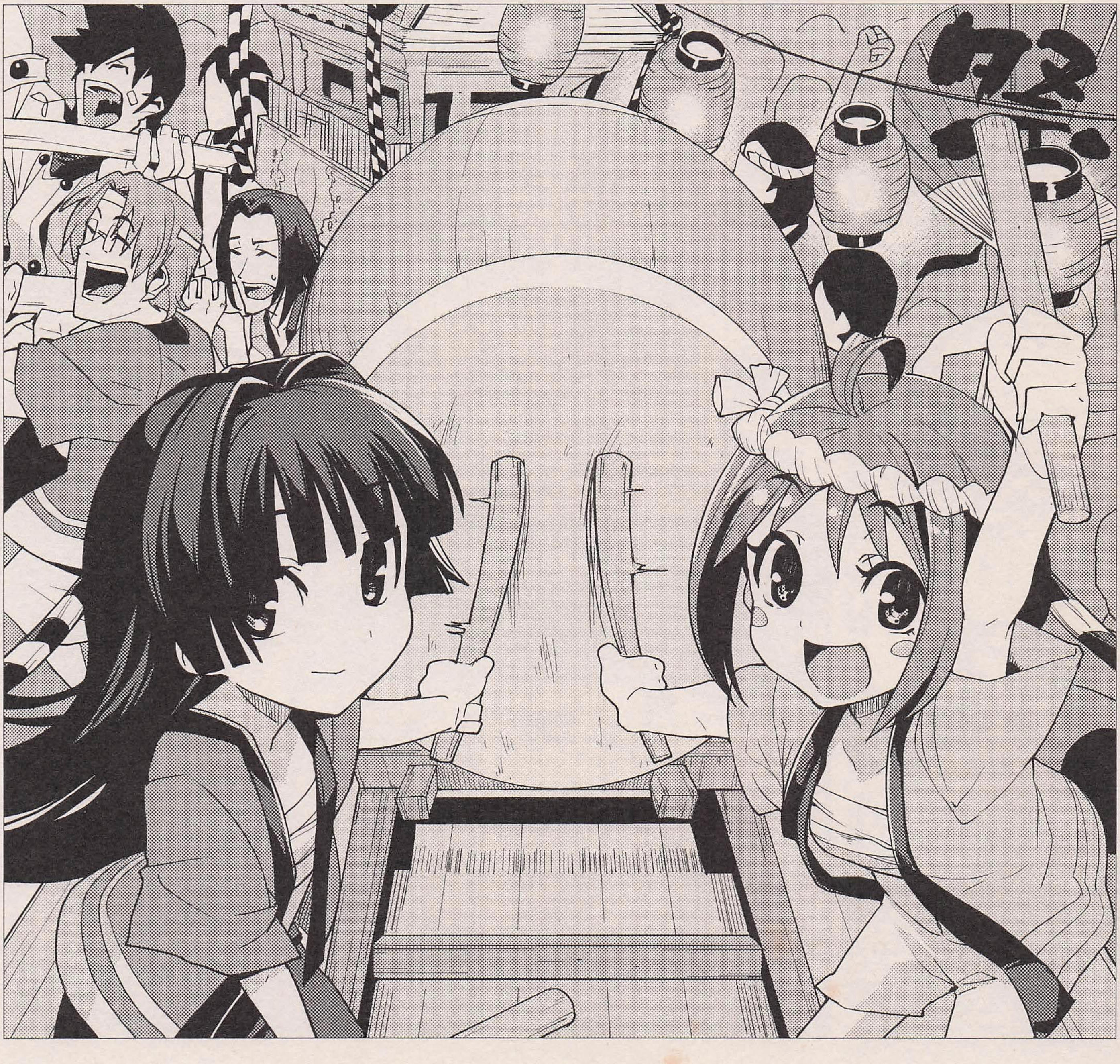
ここでは投稿時のお約束について解説。投稿にはハガキかメールを使用していただき、住所や氏名、ペンネーム、コメントなどを書き添えてP.105の住所（またはメールアドレス）までお送りください。また、掲載したハガキには投稿者様のペンネームのあとに数字が記されていますが、これはGN（ゲームほうるナンバー）といいまして、初掲載時に差し上げている会員番号です。この番号をお持ちの方は、投稿時にペンネームなどと一緒に記入しておいてください。その他、イラストや文字ネタが採用されるごとに投稿者様にポイントを加算するランキングについてなど、詳しい注意点もP.105に書いてありますのでご一読をお願いいたします。（リューヤ）

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

初台ゲームほうる　もぐら商事

猛暑という言葉が何度も飛び交った8月ももうすぐ終わり。でもこの暑さはしばらく続きそうですね。実は9月は大型ゲームの発売ラッシュ月。8月以上に熱いゲーム祭りはむしろこれからが本番ですよ！



イラスト／しゅー



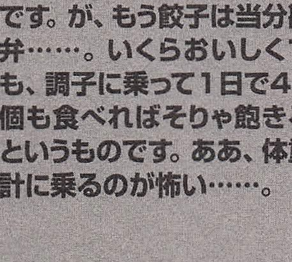
夏といえばアイス！　たくさんある好きな食べ物のなかでも、アイスはかなり上位にランクインしてきます。夏だと暑さもあって毎日食べちゃうんですよね（お腹は大丈夫です）。最近、品薄のニュースが流れた「ガリガリ君」は「ガリガリ君リッチ　チョコチョコチョコチップ」がホントに美味しい！　最初の食感はシャリシャリした感じなのに、あとでチョコチップの甘さが舌に残るのがたまりません。コンビニで見つけるとまとめ買いしてマス（笑）。　（カナ）

読者様の投稿作品を愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

GAME HALL

第11回



念願の宇都宮餃子食い歩きツアーに行ってきたリューヤです。が、もう餃子は当分勘弁……。いくらおいしくても、調子に乗って1日で40個も食べればそりゃ飽きるというものです。ああ、体重計に乗るのが怖い……。

もう餃子は当分見たくない……

ハル：40個ってさすがに多すぎだと思うんですけど……。いったいお店を何軒回ったんですか？

リューヤ：「みんみん」などの有名店を中心にざっと7軒ほど。1個1個が小さくて、寿司1つ食べるより軽かったものですから、勢い数が増えた感じですね。6個で200～300円とか激安で、財布にも優しかったし。

カナ：安いのはいいけど、そんなに食べたらさすがに飽きるかな……。

リューヤ：どの店もおいしかったですけどね。「龍門」のえびプリ揚げ餃子と「さつき」の青しそ餃子は絶品でした。

マス：ほー。で、それを食べながらビールもしこたま飲んできたと。

リューヤ：それが……一緒に行った友人が車を出してくれたものですから、自分だけ酒を飲むわけにもいかず……。

中川：それはお気の毒。酒好きには拷問に近いものがありますねぇ。

リューヤ：ですね。ま、そのへんの話はともかく、そろそろ読者コーナーの説明を。

マス：あいよ。えー、当ページはゲームネタやアニメの話などのオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーです。

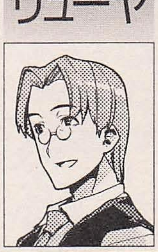
ハル：オタ要素がある話題ならなんでも取り扱っていますので、お好きなことを綴ったハガキやメールを、P.105で紹介している各コーナー宛に送ってくださいね！

カナ：採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタにした作品への愛が籠っているかどうかで判断していますので、どうぞよろしくお願いいたします♥

初台ゲームほうる 店員のご紹介

■店長

リューヤ



というわけで、生まれて始めて宇都宮に行ってきたわけですが……餃子はともかく、正直言って観光地としては微妙だったかもしれん。歴史マニアとして宇都宮城にも寄ったんだけど、見るところがほとんどなかったし。ほかに時間つぶしで入ったところといえばヨドバシカメラのマルチメディア館くらいだったしなあ……。あ、ちなみに『ファイアーエムブレム 新・紋章の謎』はそこで購入しました。なんだかんだと暇がなくて、まだ封を開けてもいないけど。早くマイユニット作りたいのにー！

■料理長

マス



夏。今年の夏は海に行きたいと思っていました。花火大会にも行きたいと思っていました。あー、キャンプにも行きたかったなぁ……。まぁ、どう考えても行けるわけないんですけどね、こんな鬼のような進行でさ！
おい、この雑誌って月刊じゃねぇのかよ!!　前号の校了終わってすぐ次の号の校了って、どんだけ校了好きなんだよ!!　って、前にも同じこと書いたような気がする。つまりきっと、これからもこんな感じなんだろうなぁ。あ、ちなみに各所のアイドルイベントには出没します、よ？

■ウェイトレス

カナ



アメリカなう！　なんて、原稿を書いている現在は日本です(笑)。Vol.12が発売される頃には、アメリカのセドナでいろんな体験をしている最中かな？　海外に行くのは今回で3回目で最初はフィリピン、次はドイツでした。どちらも一生大切にしたいような貴重な体験ができたので、今回も楽しみ！　次号では旅行のお土産話をぜひ聞いてくださいね♪

■ウェイトレス

ハル



忙しくなってくると、人知れずテンパる傾向にあるハルです（むしろバレバレ）。先日、某PC版乙女ゲームのリメイクが発売されたので、ネットで購入したところ。家に届いたのはリメイク"前"の旧作でした……。やり場のない気持ちを抱えてその日は就寝＠朝。翌日、晴れやかな顔でそのタイトル＋2作品を1クリック購入している自分がいました。ドヤ。

■常連客

中川大明（なかがわだいめい）



先日、同業他社の方から「なんで電撃ゲームスレビューのレビュアーの写真って、後ろ姿ばっかりなの？　編集者が後ろ頭フェチなの？」と訊かれました。まあ、そのときは「編集長が顔を出しまくっているので、バランスを取っているのでしょう」とか、テキトーなことを言っておきましたが、実際のところ後ろ頭フェチの線も捨てきれないと思います。

ゲーマンガ

コーナー担当 リューヤ



諸君、私はマンガが好きだ(中略)この地上で描かれる、ありとあらゆるマンガが大好きだ！　というわけで、こちらはゲームを元ネタにしたパロディマンガを掲載するコーナーです。題材にしたゲームの新旧には特にこだわらず、おもしろければそれでOKということになっていますのでどうぞヨロシク。あー、それと、ありとあらゆるマンガとか書いたけどBLだけは個人的にちょっと勘弁。そっち系のネタはハルかカナに振ってあげてください。お願い(切実に)。



▲千葉県　ジャンク様：013：北欧神話では、バルハラ宮殿には死せる戦士の魂が集められることになってますからね。もしかしたら戦場の英雄はおおむね大量殺人者、っていう皮肉なのかも。



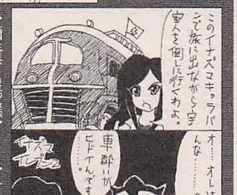
▲東京都　阿部逸人様：012：調べたら「逆転イッパツマン」の30話って、タイムボカンシリーズで唯一悪玉が勝つ回なんだそうです。ところで阿部様、こんなこと書くと歳がバレそうですけどいいんですか(笑)。



▲大分県　也様：054：毛利家の本拠地は安芸（広島県）、長宗我部家は土佐（高知県）。つまり元就は、瀬戸内海から大分沖を回って四国をぐるりと半周したことに。これはもう漂流と言っていいのでは（笑）。



◀栃木県　青空猿様：081：サイズを問わず、すべての胸を愛するのが真の男というものだと申し上げておきましょう。女は胸じゃない、性格だ!!（編注：過去に何かあったんですか）なお、ハガキ裏に「でも私はぺたんこちゃんが好きだ」と記してあったことはお伝えしておきます（笑）。



▶埼玉県　星完様：010：えー、事実は小説(これはマンガだけど)よりも奇なり、と言いまして。実際に、極度の飛行機恐怖症で電車を使わないと遠征できなかった超一流サッカー選手もいたんですよ。このマンガの場合は車がダメだからもっとキツい条件だなあ。こうなったらもう自転車で行くしかっ！

テレビを見てたら『ファイアーエムブレム』のCMが始まりました。なんでも最新作では仲間が死んでも次のステージで復活しているというではないですか。「おい、こんなの『ファイアーエムブレム』じゃねーよ！　絶対やらねぇぞ！　いいか、絶対だ!!」とタンカを切った俺は、次の瞬間ゲームショップで購入しており…。いや、先の復活しちゃうモードじゃなくて普通のモードもあるんですよ。もちろんそっちでプレイ中。今回、オリジナルキャラを作れるということで、マルス様をお守りするアーチャーの「なっちゃん」が誕生したのでした。ん？　嫌な予感？　（マス）



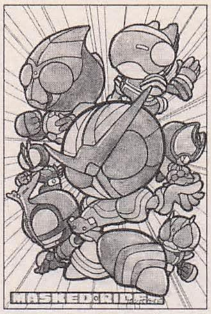
夏に入ったというのに、花火大会を二度もスルーしてしまい涙目です。おかしいな……はばたき学園では(『ときめきGS3』のお話です)彼氏と軽く10回以上は花火大会に参加しているというのに。なぜ花火大会はお盆に入る前にほとんど終わってしまうのか。という具合に夏を全然満喫できていない私。その悔しさを全力で『ときめきGS3』にぶつけるものの、とうとうお目当ての彼から海デートを拒否られる始末。もうどうしたらいいのかわかりません。夏……(涙)。　(ハル)

今この原稿を書いている時期は、まさに『戦国BASARA3』の発売直後で、駅の屏風ポスターやコラボ企画など『戦国BASARA』熱が最高潮です。カラオケ店などとの数あるコラボ企画のなかでも、個人的に激アツなのが富士急ハイランド！　なんと『戦国BASARA』のアトラクションができたみたいです！　伊達政宗、真田幸村、長曾我部元親、毛利元就、武田信玄、お市のなかからランダムに武将が決まり、制限時間以内に4つの武具(ポイント)を集める内容とのこと。ステージを進むことができた猛者にのみ、信長に挑む権利が与えられるそうです。最近は等身大エヴァの話題でも注目を集めていることもあり、富士急にすごく行きたくなりました。　(ハル)

しかしまあ、旅はいいものですね。最近仕事続きでやさぐれてたもので、いい気分転換&ストレス解消になりました。思えば、「電撃DS&Wii」時代に読者プレゼント配達のため三重に行って以来、まったく遠出してなかったし。というわけで、今後は暇を見つけてあちこち回ってみたいかなー、と思ったしだいです。主においしそうな名物があるところに（笑）。今のところ埼玉県吉川市（ナマズ料理が名物）あたりに目をつけてますが、遠出と言うなら思い切って台湾とかでもいいかも。読者の皆様もオススメのスポットがありましたら教えてくださいね♪　(リューヤ)



▲新潟県　高橋智子様：065：『アイドルマスター』の春香さん。関連CD収録曲の「乙女よ大志を抱け!!」をイメージして描いたそうです。堂々としてますねー、とてもテスト中にチャットで同級生と相談会を開く人とは思えない（笑）。


◀千葉県　コロハ様：104：アーケードからDSに移植された『仮面ライダーバトル・ガンバライド』ですね。歴代ライダーが全員入ってるしマスが買いそうな気が。



◀東京都　桜でぱあと様：105：『ストZERO』シリーズのかりん。コミック版のキャラだったのですが、ゲームに登場したときはビックリしましたねー。



▲愛知県　紅ゆはた様：014：実は「バカテス」未読ですけど、こいつの噂は聞いてます。男キャラなのに全ラノベヒロイン人気ランクの上位に入賞したとか。もう日本終わったって気がします（笑）。

リメイク&移植希望

コーナー担当 リューヤ

そういえば、ここんとこ買ってるのはリメイク作品ばかりだな……『ファイアーエムブレム』とか『魔装機神』とか。そんな私と同じレトロゲーマーの声を集めた「リメイク＆移植希望」コーナー、今月も始まり始まり～♪

■「あの『ぷよぷよ』の元ネタになった『魔導物語』シリーズをリメイクしてくれないかな？　以前、開発者が書いた小説を読んだらスゴクおもしろかったので」（三重県　まめこ様：002）

これはぜひ実現してほしいですね。『ぷよぷよ』じゃ見られそうにない、アルルの色仕掛けシーンとかも入っててお得だと思うなあ。

■「PC版『第4のユニット』シリーズ。あんなに人が死にまくったゲームをそのまま移植するのは無理だろうけど、キャラだけ同じで全然違う話でもいいや」（新潟県　肉本人様：106）

7作目まで作られた人気AVG。あの絵柄は大好きだったしシナリオもよかったんですけど、いまだ未完なんですよねー。奇跡の復活を遂げてほしい！

■「『ウェーブレース』をWiiで。夏が来るとやりたくなるゲームです。Wiiハンドルに対応させてもおもしろいかも」（石川県　かおる.様：019）

水上バイクを走らせる、一風変わったレースゲームでしたね。確かに冬にはちょっとやりたくないかなー（笑）。



◀栃木県　青空狼様：081：『悠久幻想曲』のメーカーはアスキー・メディアワークスだったり。今度ゲーム部門に取材に行ったら要望伝えときます。



◀青森県　想世追人様：078：『2』はPSPに移植されてませんでしたね。出ても不思議はないけど、開発元が『三極姫』制作で忙しそうだからなあ。



▶東京都　阿部逆人様：012：ハトシエのことですね、OKみなまで言うな。あとはクリア後10分待つと出る隠しグラフィックも修正対象かなあ……？



▶群馬県　ハル様：043：要望が多ければバーチャルコンソールで出るかもね。ちなみにキャラデザは萩尾望都さんでした。「11人いる！」は心の名作。

洋鯨亭初台店

コーナー担当 Ron

こんにちは。ゲームと仕事してたらもう夏が終わりそうです。おかげでだいぶ積みゲーが崩せましたけど、9月になればまた積むからいいや！（何が？）

■『ダンジョンマスター』のリアルに時が流れるところや見たままにアイテムが存在するところ、行動に合わせて成長するところなどは『オブリビオン』に通じる部分が多いと思います。マウスの使用を前提にした操作法はDSと相性がいいはず。移植してくれないかなぁ。（茨城県　のけもの様：073）

原文はハガキの裏面が埋まるぐらいの分量だったのですが、掲載スペースの関係で文意を要約させていただきました。『ダンマス』はSFC版も発売されていましたけど、確かにDSだったらもっと遊びやすくなるかもしれませんね。

■私自身は洋ゲーが苦手でプレイはほぼしていません（難しいので……）。つい先日、職場で一緒に働いている人が洋ゲー好きなゲーマーだと判明！　それまで話をしたこともなかったのですが、昼休みとかにゲームトークで盛り上がりました。いるところにはいるもんですね。（栃木県　青空狼様：081）

洋ゲーがとりもつ人の縁！　しかも職場で！　……ちょっと特殊かも（笑）。でも、洋ゲー好きな人は別に洋ゲーしかやらないわけじゃないので話が合うんでしょうね。「いるところにはいるもんですね」ってレアな虫じゃないんだから（笑）。



▲埼玉県　掘田ぬか様：035：オブジェクトを壊せるのが好きだそうですが同感です。でも、隠れる場所がなくなりますよね（笑）。

聴きすぎ♪ゲームミュージック

コーナー担当 カナ

これまで数々のアレンジアルバムを聴いてきましたが、「ピアコンⅠ」ほどアレンジに度肝を抜かれたものはありませんでした。初めて聞いた時には「そう、こういうのが聴きたかったの!!」と妙にしっくりきた気持ちになったのを覚えてマス。タイトルが持つカラーをアレンジに取り入れつつ、演奏でさらにそれを特色付けている点にはゲーム愛を感じずにはいられません。今回、第2弾が発売されるということで、ドッグイヤー・レコーズさんに頼み込んで発売前の「ピアコンⅡ」を聞かせていただきました！　この収録曲がすごいんです。『ウィザードリィ』『スペランカー』『戦場の狼』『魔界村』『ファンタジーゾーン』『FFⅢ』（カナのこれ聴いて♪に続く）

>>>>>>>>みんなのこれ聴いて♪<<<<<<<<

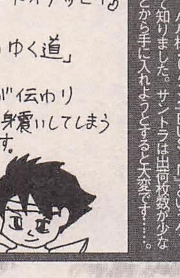
■『オホーツクに消ゆ』のエンディング。「あいつら結婚したのか……」とプレイヤーキャラクター以上にしみじみしながら聴いたため、異様にしょっぱい感覚が耳に残っている。（新潟県　肉本人様：106）

「ピアコンⅠ」にはオープニングテーマが収録されていますよ～！　エンディング以外も名曲ぞろいですよね。

■『ドラクエ』シリーズの呪いの効果音。トラウマになる悪魔の旋律です……。（三重県　まめこ様：002）

こ、これは冒険の書が消えた時の効果音ですよね？　初めて聴いた時は、本当に心臓がヒュッと小さくなってしまったかと思いました。今聴いてもドキッとします。

▶京都府　シーエム様：098：テーマ曲のオーケストラアレンジが収録されたCDがありますよね♪



▼群馬県　ハル様：043：『BUSIN』というゲームを初めて知りました。サントラは出荷枚数が少ないのであとから手に入れようとすると大変です……。



◀宮城県　鷸生香茶様：056：ちょうど『ロマサガ3』をカタリナでプレイしています！　通常戦闘ですらカッチョイイのに驚きながらプレイしてます。

カナのこれ聴いて♪



（左上からの続き）『悪魔城ドラキュラ』『迷宮組曲』『がんばれゴエモン！　からくり道中』『ドラゴンスレイヤーⅣ』の10タイトル。『魔界村』の演奏はコンサートを聴いているのかと思うぐらい情熱的。ダークでミステリアスな雰囲気の『悪魔城ドラキュラ』はクールなのにノレちゃう曲…。これはカナが自信を持ってオススメできる1枚ですよ♪

DATA

「ピアコンⅡ」／発売元：ドックイヤー・レコーズ／販売元：ソニーミュージックディストリビューション／9月22日発売／¥1,500（税込）



◀石川県　式文様：094：この楽曲はほとんど知っているのに未プレイな不届き者です（汗）。やっぱり初めからやったほうがいいのでしょうか？





◀栃木県　青空狼様：081：格ゲーが二ガテなので、もしかしたら一番聞いていない分野かも！　まずは紹介してもらった楽曲から聴いてみますね♪

今回は欄外で「はみ出しゲームミュージック」をやりマス！　というのも、絶版でプレミアがついていた「Piano Pieces "SF2" Rhapsody on a Theme of SaGa FRONTIER 2」が再販されたんです。このCDは『サガ　フロンティア2』の楽曲を、作曲者の浜渦正志さん本人がピアノアレンジされたもの。ピアノの繊細さを生かしたアレンジがとっても心地いいんですよ。さらに、小編成のオーケストラが入った「サガフロンティア2の主題による狂詩曲」も必聴です。再販のものには楽曲が1曲追加されているうえに、すべての楽曲のピアノ譜が付いているから驚き。再販もプレミアがついたらどうしよう！　(カナ)

●飼い猫さんの耳としっぽと肉球をふにふにしてたら逃げられた(泣)　栃木県　青空狼様：081　(リ笑)

●コメントにあったコスプレ写真お送りします。　愛知県　紅ゆはた様：014（リ）長髪がキレイでした）

8月は終戦記念日がありましたね。最近、友人からすすめられて『永遠の0』という本を読みました。"0"は戦時に大日本帝国海軍が運用していた戦闘機のゼロ戦を指します。物語の主人公は現代の若者で、戦時中に特攻で亡くなった祖父の人間像について、祖父と接点のあった戦争体験者との対話を通して語っています。実はつい先日、特攻隊の基地があった場所に行ってきました。そこで数多くの遺留品や遺書を見たこともあり、さらに深く胸に刺さりました。それと同時に、私の祖父はすでに他界しているのですが、自分の家族がどんな戦争体験をしたのか改めて知りたくなりました。『永遠の0』、この夏の読書にオススメです。　（ハル）



▲東京都　阿部逸人様：012：これもアスキー・メディアワークス作品ですね、ありがとうございます。ロケ地めぐりと言うか、聖地巡礼までやったんですか？　まあ舞台は品川とか渋谷とかの東京各地だったし、阿部様なら地元だからつい行っちゃったんでしょうね、気持ちはわかる。



◀石川県　式文様：094：「『ペルソナ』ライブ行きたいけど、お金はないし都会は道がわかんない」と切実なコメントが。ニコニコ動画で生放送やってくれるといいんだけどね。



◀愛知県　ラッコ丸様：077：『ペルソナ』からもう1枚、『4』の千枝を描いた動きのあるイラストを掲載。この作品、そろそろアニメ化しないかなーと思ってますがどうかなあ。



◀栃木県　前田ヨースケ様：087：「カナさーん、『GS2』をやったならぜひとも『GS1』も!」とコメントが。先に最新作の『GS3』に手を出しそうな気が……（笑）。



▶新潟県　ブンチョ様：004：「けいおん!」の沢庵眉毛ことムギ。実際に漬物メーカーが「ムギちゃんの眉毛」の名で沢庵売ってましたが、ブンチョ様はそれを買ったそうです。



▶大阪府　あん様：084：『FFCC』のベルですね。せっかく水着シーンがあるので、夏のうちに投稿しなくては!と気合いを入れて描いたそうです。胸の目立つ構図がナイス。



▶宮城県　リッチー・ロート様：051：えー、『ラブプラス+』の……（くっ、髪形変えられると誰だかわからん）凛子？　セミロングにツインテールがあったと思ったけど。

うろおぼ絵展覧会

コーナー担当　カナ

発売まであと1カ月を切った『ポケットモンスターブラック・ホワイト』!　詳細も公開されてワクテカが止まらないので、今回はポケモンのうろおぼ絵をまとめて紹介しちゃいマス。ほかのプレイヤーの世界と行き来できる"ハイリング"を早くやってみたいな〜。みなさんはどっちを買いますか？



▲静岡県　壱五屋毒蛙様：071：まず、足が1本だけなことにツッこみたい!　公園の遊具にこれがあっても確実に乗らないです（笑）。



▲石川県　かおる様：019：たすきが羽みたいなので、なんの虫のキャラクターかと!　思わず吹き出した、ナイスうろおぼ絵です。

★突発開催! うろおぼ絵ポケモンギャラリー★



◀静岡県　拾い食い将軍様：040：ぽっちゃりしちゃったとのことですが、胸の毛並み以外は完璧。鳴き声はピーキャラランって感じかも。



◀神奈川県　木賊みどり様：024：おしい、ヒゲとトラ柄が入っていればッ。もしライコウにメスのバージョンがいたらこんな感じかも!



◀兵庫県　よくも様：028：私もそのピッピを見て衝撃を受けた1人です。ピカチュウより推しのキャラクターだったハズなのに……!



▶埼玉県　星奈様：010：メタボ&デベソが気になります。ピカチュウがライチュウに進化して、低い鳴き声を聞いた時のショックは……。



▶栃木県　アスP様：021：「カメックスー」って言いながらポーズをとっていそう（笑）。さらに関西弁で喋ってくれたらもっとイイ!



▶愛知県　ラッコ丸様：077：雰囲気は似ているのに、全然違うのが味わい深い（笑）。ミジュマルといえばソバカスのイメージですね。



◀大分県　也様：054：ロックコンサートに行ったらこういう人いそう（笑）。クッパJrの生まれたては、モヒカンが生え揃ってなくてこんな感じ？



◀栃木県　前田ヨースケ様：087：まろ眉が普通の眉毛になってる〜!　ギュッてお腹を押したら、おじさんみたいな声で炎をはきそうですね（笑）。



◀神奈川県　水井しろ様：020：似ているのに、何故みんなキバが……!　「コジコジ」といえば小学生の頃に欠かさず見ていた漫画&アニメでした。



◀福岡県　あまどれあさ様：006：これは……完璧なのではないでしょうか。あえて言うなら、ジョージ=クルーニーはこんなに短足じゃないですよね。



◀東京県　阿部逸人様：012：「怪獣ブースカ」だとばっかり思っていたら、「快獣」が正解なんですね（汗）。出っ歯の特徴も捉えていて花丸です!

自宅マンションの駐輪場から原付を盗まれて以来（通報するも結局未発見）、いまだ原付も自転車も買っていない私。そんな折、ちょっと気になるニュースを耳にしました。原付2種（51〜125CC）バイクの免許が、1日から3日で簡単に取れるようになるかもしれない、というもの。売り上げがガタ落ちだから規制緩和しよう、って話だそうですけど、前から原付2種のカワサキKSR110に興味があったので、この際免許取って買っちゃうのもいいかなあ、と。自転車のクロスバイクにも興味があって、どっちにしようかと揺れてはいるんだけどさ……。　（リューヤ）

今年はゲームミュージックの生演奏がたくさん聴ける貴重な年。私の手元にも、すでに2つのチケットがあります。1つはスクウェア・エニックスさんや任天堂さんなど、さまざまなメーカーのタイトルが一堂に会する「PRESS START 2010」。『ICO』の楽曲がどんなアレンジになるのか今から楽しみです。もう1つは「Distant Worlds music from FINAL FANTASY」の日本公演。「聴きすぎゲームミュージック」で過去の公演を収録したCDを紹介したことがあるぐらい好きなので、やっと生で演奏が聴けるんだという気持ちで胸がいっぱいです。秋はアマチュア楽団の演奏会も多く開催されるので、たくさん楽しみマス♪　（カナ）

「お題があるゲーム大喜利はともかく、投稿の締切がある意味がわからない。置き場もないから締切日が来たら捨てるの？」（新潟県　肉本人様：106）という質問がありました。実はいただいたおハガキは、1枚たりとも捨てていなかったりします。お題があって使い回しが効かない大喜利宛も含めて、未掲載のハガキは編集部のロッカーに厳重保管してあります。それに、もし捨ててたら今月はページが埋まらなかったと思う（笑）。それと締切日については「この日付までに送れば次号に間に合うよ」という目安だとお考えください。ということで締切が過ぎたハガキにも掲載のチャンスは残されていますよ。　（リューヤ）

マルス様をお守りするためにこの世に生を受けたプレイヤーの分身・なっちゃん。名前については、まぁご想像にお任せしますが、多分アナタの予想は正しいです。さて、本作をプレイされた方はおわかりでしょうが、ただのリメイクにあらず。なんと兵種が変更できちゃうのです。あ、クラスチェンジではないですよ。アイテムを使わずとも何度でも同じクラス（下位、上位）なら変更可能なのです。なので、我らがなっちゃんもアーチャーにしてみたものの、すぐに弓系ユニットがたくさん入ってきて居場所がなくなったので、いろいろ変更して遊んでいます。便利。　（マス）



◀宮城県　鷸生萱茶様：056：冷やしカレー……ドリンクだと……!?　脂が固まって浮いてそうですね（笑）。どういう好みをしてるんだリッカーっ!!



◀東京都　抹茶ナイト様：005：「ストライカーズ」がゲーム化したらこの2人を使ってみたい、となのはに勝てそうにないのは気のせいか（笑）。



◀兵庫県　よくも様：028：かなーり前の投稿で「みつどもえ」をプッシュしていたよくも様。まさかアニメ化するとは思わなかったね、あの頃は。



▲大阪府　遠野いずみ様：067：久々に白黒イラストを描いたら、インクが固まってて難儀したとのこと。固まらないようにちょくちょく描いて投稿してね♪



◀広島県　アクダマゲク様：008：ご友人の白色レグホン様&コウト様と一緒にチマチマ進めているとか。さらに『ファイアーエムブレム』も並行プレイ中だそうで……忙しそうだなあ（笑）。

グッズまにあ

コーナー担当　リューヤ

ゲームに関する思い出の品々を誌面で披露していただくコーナー。別に公式グッズでなくてもかまいませんよー、ということで今月はこんな投稿からご紹介していきましょう！

■「グッズではないが、FOGの社長からのアンケートハガキへの返信は大事に取っておこうと決めた」（新潟県　肉本人様：106）

『久遠の絆』を制作したFOG!?　それは確かに宝物ですね。ファンを大事にする社長の姿勢が伝わってくるな、私も見習わないと。

■「Vol.10でハドソンゲーム音楽全集について書かれていた青空狼様、私も1994年のを持ってます」（京都府　シーエム様：098）

えーと（Vol.10を見直す）……青空狼様が持ってるのは1993年&1995年版でしたね。これは青空狼様もうらやましがりそう？

■「PS2版『BLACK　CAT』のオマケだったハーディス（装飾銃）。たまに手に持って、不吉を届けに来たぜ、とかつぶやくと結構いい気分（似合いませんが）」（茨城県　のけもの様：073）

その現場を家族に見られたらぜひオタクの勲章へ投稿を（笑）。



▲茨城県　くぼち様：091：22万!?　すごい応募数だな、さすが人気作。それだけの数だとレアリティはないでしょうが、思い出の品としていつまでも大事にしてくださいね♪



▲群馬県　ハル様：043：ここでソフビのヒーホー君ではなくエロ担当悪魔のネコマタを描くあたり「わかってるな」と言わざるを得ない。タロットカードはうらやましいなあ。

R-1グランプリ

コーナー担当　マス

はい、というわけで今号は前号からの締切前に原稿書かなくちゃ間に合わないという鬼進行のため、ハガキがあんまり届いてません（泣）。そこでマスは考えました。なんとなく温存しておいたとっておきのハガキを出すときは今だと。

そんなわけで、今回はスッペシャル企画として、「マス宛に届いたいろんなハガキもどんどん掲載しちゃうのコーナー」になります。決めました、はい。あ、もちろんR-1中心なんであしからず。

■マス様はAKB48にハマっているそうですが『闘真伝』のリリスの声を担当した佐藤亜美菜さんはどうですか？　アイダベルの声を担当したSKE48の松下唯さんもいいですよ　（長野県　美倖ゆうあ：064）

あみなちゃんに唯みんですね、もちろんチェック済みです。もともと声に特徴のある2人なので、こういった活動は今後もどんどんやってほしいですね。個人的には新チームAのなかやんこと仲谷明香にも声優業をがんばってほしいっす。…って、なんなんですかね、俺は。

■次の『アイドルマスター』では、961プロの3人を育て鍛えられるんだと期待している。　（新潟県　肉本人様：106）

ライバルを自分の手で鍛えられるのっていいですねぇ。それによって自分の推しの子がまた奮起したりね……そろそろ自重しよう、俺。



▶東京都　阿部迅人様：012：アポロチェンジ入りました（笑）。久しぶりにディケイドに出てきたと思ったらおいしい役でしたね。



◀栃木県　青空狼様：081：男主人公のライバルが女の子という異色のパターン。このまま恋に発展しちゃうパターンのやつや！



▶栃木県　青空狼様：081：はい、マスの大好きな戦隊ヒロインコーナー。ことは役の森田涼香は京都弁ではんなりしてました。推せる。

ゲーム大喜利

コーナー担当　リューヤ

「主人公を気の毒に思う時」が今回のお題。投稿者様に悲惨な経歴の主人公たちをピックアップしていただきました！

■「負けたら夢オチで、勝つまで延々カードバトルを繰り返す『カードヒーロー』の主人公」（石川県　かおる.様：019）

む……無限地獄……！　クリアが早いか、発狂が早いかって感じですね。

■「信頼している師匠の言うとおり行動したら町1つ崩壊させちゃった挙げ句、師匠に代用品呼ばわりされる」　（兵庫県　アルタイゼン様：018）

『TOA』のルークのことですね、わかります。しかし、こうして改めて見るとひどい師匠だな、ヴァンは……。

■「ごめんなさい『牧場物語』の主人公さん。いつもロクにメシを食べさせてないのに、情け容赦なくコキ使ってごめんなさい」　（埼玉県　星空様：010）

なんというブラック企業……！　星空様が主人公を気の毒にさせてるんじゃないですか、と行政指導入りますよ（笑）。

■「何もしていないのに勝手に好意を寄せられて、かまわなかったばかりに悪い噂を流されてしまう『ときめきメモリアル』の主人公」（東京都　kit様：072）

しかも意中の娘には「一緒に帰って噂されると恥ずかしい」と拒否される罠。このコンボ、引きこもっても無理ないな。

■「『ガンバード』というSTGは、エンドがハッピー&残念の2種類あるんですが、ロリコン科学者・アッシュだけはどちらに進んでも残念というオチ。一方、ホモじいちゃんの鉄はどっちもハッピー。不憫です」　（茨城県　のけもの様：073）

そこで「不憫になった少女はいなかったんだ、よかった」と言えるのが紳士というものかと。内心はともかくね（笑）。



▶栃木県　青空狼様：081：あるある、勇者ならこの手のピンチはわりと普通に……いや、勇者の父だっけ。慎重な人ならキメラの翼を買っておくんでしょうが、ルーラ覚えてると使わなくなるしねー。



▶栃木県　アスP様：021：「全世界で何回くらい死んでいるんでしょう？」とコメントが。ソフト1本につき100回として……単純計算で40億オーバーか。「百万回生きたねこ」なんか目じゃないな。

ツッコミますたー

コーナー担当　リューヤ

どう考えてもありえねー、というゲーム内の不条理な出来事にツッコんでいただくコーナー。今月は文字ネタ3通、ハガキ2通をご覧あれ！

■「『MHP2ndG』の、ガノトトスとヴォルガノスの体当たり判定。明らかに今のは当たってないだろ、と思います。私だけ？」　（群馬県　シュカ様：057）

これは『モンハン』に限らずよくありますねー。STGとか特に。私がヘタなだけなのかもしれませんが、そこは考えない方向で。

■「ザキ！→息の根を止めた！→やっつけた！→仲間になりたそうにこっちを見ている！　怖っ！」（新潟県　肉本人様：106）

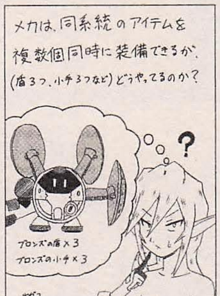
ザキは敵の血液を凍らせて即死させる呪文でしたっけ。それでも復活する頑丈さを戦闘に生かせば誰にも負けないだろうになぁ。

■「氷のステージを素足で走る『冒険島』の高橋名人。しもやけになるっちゅーねん！」　（埼玉県　星空様：010）

しもやけどころか普通に凍死しかねない件。まあ、氷の冷たさにも負けないほど名人の心が熱く燃（編注：寒いコメント禁止）。



▲栃木県　青空狼様：081：CMで中田英寿さんが戸惑ってましたっけ。でも、現実の子供たちはゲームの技の練習をしそうな気が。私もスカイラブハリケーンの練習しましたしー。



▲千葉県　ジャンク様：013：そりゃ、マニピュレーターをどんどん増設して……って無理か。盾3つくらいならともかく、カブト7つとか装備されたらどうにもフォロー不可能だな。

『スパロボ』の話してたらロボットアニメ見たくなってきた！　というわけでもないですが、実は今、テアトル新宿にて「サンライズフェスティバル」という上映会が行われています（9月3日まで）。このイベントではサンライズ作品が連日上映されているという、ロボットアニメファンにとって夢のような催しなのです。そのなかでも「イデオンナイト」に注目していたのですが、チケットが買えず……。まぁ「接触編」も「発動編」もDVDを持っているのでいいんですけど、劇場で見たかったなぁ。次の「ガオガイガーナイト（8月28日）」は行けるといいなぁ。　（マス）

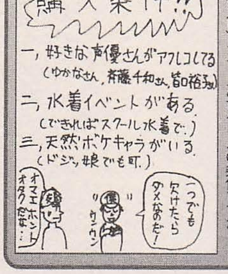
●太っちょが主人公のゲームを見てみたい。　京都府　シーエム様：098（リ『カルノフ』とか……）

わーん！　式文様（094）から「聴きすぎゲームミュージック」のファンレターをいただいちゃいました（涙）。実は私、今思い返しても恥ずかしいんですが「ゲーム音楽をもっと広めたいです！」と言ってゲーム雑誌の世界に飛び込んだんです。暑苦しいですね（笑）。それから電撃ゲームスが創刊されることになり、初台ゲームほうるの面接に受かってコーナーが立ち上がりました。どちらが欠けていても、ゲームミュージックについてのライティングはできなかったんじゃないかなと思います。だから「素敵なコーナーをありがとうございます」とか言われちゃうと泣いちゃうッ！　これからもゲームとゲーム音楽を盛り上げていきますよ～！　（カナ）

オタクの勲章

コーナー担当　ハル

前回の大フィーバーの興奮を思い出しつつ、今月もやってきましたオタクの勲章♪　みなさんの投稿ハガキのコメントに「おおお！　同意！」と高ぶり、返答したい衝動に駆られつつ……。さっそく投稿作品をご紹介します！
■「すぎやまこういち氏＝ゲームミュージック界のえらい人」という間違った認識を持っている」　（栃木県　アスP様：021）
私も完全にアスPさんと同じ感覚でした。ググってびっくり！（ダメダメすぎる）。バーモントカレーのCMソングをはじめたくさん有名な曲を作ってらしたんですね。私のなかではやはり『ドラクエ』の印象が強かったです。
■「アニメファンやゲームファンは日常会話のなかで、作中の名台詞を無意識に、あるいは意図的に使うことがよくありますよね。職場でも「あんたバカァ？」とか「余裕っチ！」とか連呼する人たちを見かけて苦笑したことがあります。かくいう自分も……仕事でミスをした際に、思わず「英国紳士の名折れだ！」いや、英国紳士じゃなくって、根っからの茨城県民ですから。レイトン教授、ごめんなさい！」　（茨城県　のけもの様：073）
「余裕っチ！」……いや、まさかと思いつつも、テンション上がってたりテンパっていたら普通に使っちゃいそうですね。危険すぎる。それと同時に果たして平成生まれの子たちはこれを理解してくれるのか不安に（遠い目）。



◀京都府　シーエム様：098：大事な条件ですよ。声＋属性は大事ですよね。私はちなみにツンデレ必須（俺様も可）です。乙女ゲームの条件ですが。



◀東京都　阿部逸人様：012：ナイスファイト!!　うーん、趣味が近くてもこだわりが強い人だとわかりあえないのでしょうか。ちょっとさみしいです。



◀新潟県　肉本人様：106：オタクを恥と思うなかれ。恥じるべきは、オタクをやましく思う己の心なり。生涯いちオタクで生きていきます！（敬礼）



◀神奈川県　木賊みどり様：024：前売り券の特典って最近すごく豪華ですよね。特製ブックレットとか。前売り券なら経済的だし、いいことばっかりです！



▲栃木県　青空狼様：081：会社ってオタクにとって一番危険なゾーン。上司もオタクで、実は内心すごく食いついていた……ワケないですよね。さすがに。ちなみに、私は以前の会社で、異動した瞬間に上司から「休日にコスプレとかしてないよね？」って真顔で聞かれました。その疑惑か恐怖。

なんでもフリートーク

コーナー担当　リューヤ

気軽にあれこれダベろうぜー、というカオスなトークコーナー。今回はある事情により、文字ネタ掲載スペースを若干拡大してお届けいたします。
■「ある地上波のラジオで、広井王子さんがゲストに出ていたのですが、告知することが特にないことに寂しさを感じました……」　（愛知県　イナケ様：030）
ところがご本人のブログを拝見すると、打ち合わせとか原稿の締切とかで連日忙しそうなんですよね。今の仕事で手一杯で、告知が必要な新事業はやってないよ、という意味だったのかなあ？
■「質問！　ハガキを複数枚送るとき、封筒で送るのを推奨していますよね。その封筒に、電撃ゲームスのアンケートハガキも同封させたらダメですか？　もしOKなら、アンケートハガキの切手代が浮くのですが」　（石川県　かおる.様：019）
なんら問題ございません。というか、そうしてる投稿者様も結構いらっしゃいます。どうぞ遠慮なく切手代を浮かせてくださいね♪
■「例の都条例、ゲームは引っかからないんですか？」（福岡県　あまどれあさ様：006）
2次元の児童ポルノ規制条例の話ですね？「服装などから18歳未満と想定されるキャラクターの性行為」が規制対象なので、家庭用ゲームは大丈夫じゃないかなあ……18禁ゲームはメチャメチャ引っかかると思いますが。
■「3DSのソフトのラインナップが公開されましたね。安くなってからにしようかなと思っていましたが、なんですかあれ！　『キングダムハーツ』に『マリオカート』に『どうぶつの森』に……来年の私を金欠で殺す気ですか!?」　（静岡県　瑠璃丸様：039）
ほかにも『ゼルダ』とか『FF』とか『ペルソナ』とか『スパロボ』とかね。これは覚悟を決めて突撃せざるを得ないよなあ……。
■「ムカデ……ああムカデ……遭遇したが最後、精神力を削られ……嗚呼ムカデ、この安眠を妨害するMUKADEの響き……いやもうマジで勘弁してください」（兵庫県　アルタイゼン様：018）
吹いた……いや、笑いごとじゃないな。ムカデの忌避剤（ムカデが嫌って避ける匂いの薬品）を家の周辺にバラまいてみてはどうでしょう？
■「暑い日に『イナズマイレブン』の映画の前売り券を遠くまで買いに行ったら夏バテしました。悲しすぎる……」　（埼玉県　星空様：010）
夏バテ予防には酸っぱい食品がいいそうな。リンゴ酢を薄めてジュース代わりに飲むのはどう？



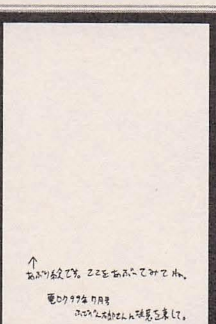
◀兵庫県　よくも様：028：文字部分を拡大したある事情というのがこれだ！　羞恥プレイの仕上げとして、このおハガキを大きく載せたかったのです。どうだ恥ずかしいか、だがいずれその羞恥が快（編注：不適切な部分を削除しました）。



▲愛知県　紅ゆはた様：014：答えはみんなの心の中に。DSとかファミコンソフトの外箱とか、自由に想像するのも一興かと思います。



▲埼玉県　堀田ぬか様：035：音楽担当は初音ミク曲でブレイクしたsupercellか。未見ですが、これはちょっと興味あるなあ。



▲静岡県　壱五夜毒蛙様：071：編集部内は火気厳禁だし、かといってハガキは持ち出せないし。というわけであぶってません（笑）。



▲大阪府　岡周二様：026：そんなん知らへんて（笑）。まあ、ニュースにもなった社会現象ソフトですから、案外本当なのかもね。



▲栃木県　青空狼様：081：一般入場だと、早朝から並んでも会場に入れるのは昼前とかになりますしね。夏は日差し対策が必須かと。



▲東京都　阿部逸人様：012：体育会系からイケメンへシフトした感じ。おかげで女性人気が出たし、寂しいけどこれも時代でしょう。

STAFF ROOM
～次号いよいよ優勝者決定！～

リューヤ：さて。次号で第1回投稿者ランキングも終わりということで、賞品決定会議を行いたいと思います。
マス：あ、それについてだけどな店長。担当編集のRonから伝言を預かってるんだが……。
カナ：伝言？　どんなのですか？
マス：それが……「編集部で作ったオリジナルグッズに加えて、ライターの手作りグッズを贈るのが電撃N64時代からの伝統だから、各自で何かを作るように」だそうだ。
リューヤ：ま、またかチクショウ！　私は不器用なのにっ！
ハル：あの、店長……今までどんなものを作ったんですか？
リューヤ：えー、電撃DS&Wiiの頃は湯飲みとフェルト製DSケース。それ以前は中川さんが担当だったんだけど、ろうけつ染めののれんとかガラス細工とか、いろいろあったって聞いてます。
マス：け……結構本格的なんじゃないか、それ……？
リューヤ：ですね。さすがに編集部から予算が下りますから、自腹にならないのが救いですけど。というわけで、何を作るか考えましょうか。いさぎよく覚悟を決めて。
カナ：急に手作りって言われても。なんでもいいんですか？
リューヤ：食べ物以外ならね。食中毒が怖いので。
カナ：う～ん……あ！　ここは喫茶店なんだから、手作りコースターってどうでしょう？　私、編み物できますし、それに今はアクリル毛糸が安いですし。
ハル：いいねそれ。だったら私は、DSケースでもデコってみようかな……。
マス：待った。上位入賞者が必ずしもDSを持ってるとは限らないんじゃないか？
ハル：あ、そうですね…それならデコでオリジナルストラップを作るのは？　DSにもPSPにもケータイにもつけられるような。
リューヤ：うん、それなら問題ないと思います。じゃ、一応その路線で考えるか。で、私は……時計の制作キットを買ってきて作るかな。ついでに文字盤に自作痛ステッカーでも貼って。
マス：そうするとあとはオレか……う～ん。段ボール製の変身ベルトとヤクルト容器製ロボットフィギュアとかじゃダメか？
リューヤ：小学生の夏休みの宿題にも負けてないかそれ!?
マス：ですよねー、冗談冗談。とは言っても、急にはちょっと思いつかないから時間をくれ、店長。
リューヤ：仕方ないですね……、了解、次号で入賞者と一緒に正式発表しますから、それまでに考えておいてください。それじゃ、今回の会議はこのへんで。読者の皆様もお楽しみに！

原稿の締切が重なる少し前のこと。久しぶりに夏風邪をこじらせてしまい、ほぼ1週間家に引きこもっていました。その間、ほとんどベッドで安静にしていたのですが昼寝ると夜眠れなくなるのはお約束。深夜眠れずに、ぼーっとTVを観ているとAKB48の出現率が高くて驚きました。これほどまでとは……！　洗脳されるかのように画面を凝視していたら、いつのまにかiTunesでAKB48の歌を数曲DLしてはヘビロテ状態に。さらに編集部に復帰して早々、マスさんのAKB48ネタにもよく登場するキヨシ師匠のもとへ。「神曲たち」をお借りしました。まさかこんな日が来ようとは……。恐るべし、国民的アイドル。　（ハル）

先月号をペラペラめくってたら、ニトロプラス特集が載ってて吹いた。18禁美少女ゲームメーカーじゃないですか、いいのかこれ……と思いましたが、ハード不問のゲーム総合誌だからいいのか、そうか。ちなみにこのメーカーのゲームで私がやったことがあるのは『鬼哭街』と『デモンベイン』シリーズだけですが、どちらもすごく熱くてかっこいいのでオススメ。特に『デモンベイン』は、クトゥルフ神話＋スーパーロボットというカオスな設定がたまらん1本です。今カナに『Fate』と一緒に貸してますが、クリアしたら欄外に感想書いてもらおうかな。　（リューヤ）

●あ！　ナイスボートってあれかぁ……いや知らん知らん。　東京都　抹茶ナイト様：005（リ）嘘だっ！w）

編集部には密かにマックフリークな女子がたくさんいます。ところが、2店舗あった近隣のマックが閉店してからは、食べたくてもひたすら我慢という悲しい状況。見ると切なくなるので、意図的に距離を置いていたんです。まさに恋の境地。すると、しばらく情報を遮断している間にミニチュアのポテトやバーガーのストラップが登場しているじゃありませんか!! LLセットを買わなきゃついてこないというハードルを余裕で跳び越えて私もGETしてきました♪ あのストラップ、全部集めるために食べきれなかったLLセットを冷凍している人もいるそうな。まさか……と思いながら、私も食べきることができずに結局冷蔵しました。 (ハル)

前号のガンプラ特集でお話をお聞きした武田正憲氏。なんかすっかり意気投合しちゃって、今おもしろいことを仕込み中だったり。氏と話してて、なぜか「エルガイムMk-IIが最高の機体」みたいなことになり、ふと『第四次スーパーロボット大戦』におけるアマンダラ・カマンダラの凶悪な強さについて思い出してしまった。『スパロボ』は超やりましたよー。自分は断然スーパー系。エネルギー使いまくりで、一気にHP削るのが楽しいのです。多分『第3次』と『第4次』がフェイバリットかなぁ。『α』以降は自分で記事作ってるから殿堂入りってことで。 (マス)

ゲームの素

コーナー担当 中川大明



マンガ／嶋村美和 (編注：プラモはどこまで進化するのか)

●ガンプラ30周年ですかぁ……

いえ、前号にガンプラ特集がありましてね。そんなことが書いてあったんです。そうそう、「電撃ゲームスの発売日はバラバラなので買い忘れるときがある」なんて声もあるようで。どうも申し訳ありません。買いにくいかもしれませんが、落ち着くまで勘弁していただけたらと。お願いします。

話を戻しますが、ガンプラ30周年ですよ。正直、「え、もう30周年なの？」と驚くばかりです。ちなみに今年2010年は『スパロボ』20周年とか、映画「ドラえもん」30周年でもあるとのこと。まあ、ほかにも「東西ドイツ統一20周年」とか、「バルト3国20周年」とか、はたまた「ショパン誕生200周年」とかでもあるんですが、正直こういうものはあまりピンときませんね。やはりガンプラとか「ドラえもん」のほうがリアルな感覚といいますか、はっきりと年月を感じることができます。オタクなものですから。ええ。みなさんがいかがですか？ ここで「記憶にある最初の『スパロボ』は？」みたいな話をすると、年代の違いがわかるかもしれませんね。

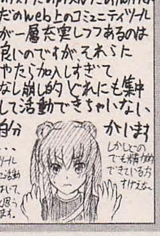
ちなみに、私の記憶に残る『スパロボ』は『第二次G』。1995年発売のゲームボーイのソフトですね。もう15年も前の話ですか。どうして記憶に残っているかと申しますと「すべての攻略記事を担当した最初の『スパロボ』だから」です。スーパーファミコンの『EX』なども一部の記事を書かせてもらっていたのですが、こちらはファミコンからのリメイク作だったため、私ひとりで担当しました。このときの担当編集が今は本欄の担当編集だというのが、なんとも腐れ縁ですねぇ。イラストの使用でちょっとしたトラブルになり、えらい人に助けてもらったりと、何かと思い出のあるゲームです。

■自動更新は罠だと思うんです

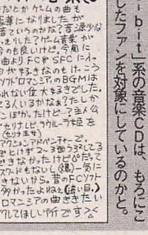
お試しで1カ月だけ課金するつもりだったのに……。
「だいめーさんの一番好きなゲームはなんですか？私は選べず、訊かれると困っちゃいます（苦笑）」
（埼玉県 くーみん様：022）

困っちゃいますよねぇ。まずは30個くらい選んで、そこから10個、それ以上の絞り込みは無理かもしれません。ジャンルごととかなら……でも、無理ですねぇ。
「ゲーム音楽には菊池俊輔調の曲がなさすぎ。まれにあっても嘲笑だし」 （東京都 阿部逸人様：012）

やはり世間的には「ドラえもん」とか「暴れん坊将軍」の人なんですかねぇ。膨大な作品がありますのに。



◀兵庫県 よくも様：028：真剣にやりすぎて疲れちゃう人もいらっしゃいますから、善し悪しかもしれませんねぇ。



◀栃木県 青空狼様：081：いわゆる「8-bit」系の音楽CDは、もろにこうしたファンを対象にしているのかと。

投稿コーナー一覧

カラーほうる	お好きなキャラのカラーイラストを送っていただくコーナー。画材は絵の具や色エンピツなどなんでもOK。そういえばクレヨン使った絵って見たことないな？	ゲーマンガ	こちらのコーナーには、お好きなゲームを題材にしたパロディマンガをご投稿ください。採用基準は笑えるかどうか。ネタの練り具合がすべてと言えましょう。
白黒ほうる	こちらもキャラ絵を掲載するコーナーですが白黒イラスト専用。トーンや薄墨なども使ってかまいません。ただし印刷に出ないのでエンピツ描きは勘弁ね。	洋鯨亭初台店	海外で開発されたソフトを洋ゲーと呼んでは、みなさんに紹介したり、されたりするコーナーです。電撃オンラインの同名コーナーもよろしくお願いします。
ゲーム大喜利	次回のお題は……迷いましたが、紅ゆはた様（014）のフリートークネタをいただきます。「初台ゲームほうるのロゴの女性が持ってるものは？」別にゲーム関連の品じゃなくてもOKとします。また次々回のお題も募集しますので、こちらにも奮ってご投稿ください！	リメイク&移植希望	「あのゲーム、今の技術で作り直して！」とか、「最新ハードに移植してくれないかな」などといった皆様の切なる願いをご紹介するコーナー。続編の制作を希望するネタもアリとします。それにしても『ぱすてるチャイムContinue』が移植されとは思わなかった。
なんでもフリートーク	他人の悪口以外なら何を書いてもOKなコーナー。好きなネタについて自由に語ってください。賞品はこんな手作りグッズがいい、といった要望もこちらへどうぞ。	R-1グランプリ	ゲームやコミック、アニメを中心にさまざまなメディアで活躍するライバルキャラクターさんたちをご紹介いただくコーナーです。
うろおぼ絵展覧会	キミは死霊を見ずに絵を描くことができるか！ というか資料を見ずに絵を描くコーナーです。おぼろげな記憶に頼って一気に描き上げてみてください。	聴きすぎ♪ゲームミュージック	「ゲームも好きだけど、ゲーム音楽も大好き！」って人集まれ～！ 投稿は文字ネタ、イラスト付きどちらでもOK。自由に好きな音楽を語り合いましょう♪
ツッコミますたー	ゲームをプレイしていて、ちょっと待てとツッコミたくなったことはありませんか？ あるという方、こちらのコーナーに投稿して思う存分ツッコミましょう！	オタクの勲章	夏はまだ終わっていない！ 暑くてもオタクは元気♪ オタクが原因でかいた赤っ恥をここで放出するのはいかがでしょう!? イラストでのご投稿も大歓迎です！
グッズまにあ	お手元のゲーム関連グッズを自慢していただくコーナー。今回はメーカーの方からのハガキという意外な品が飛び出しましたが次は何が出てくるんでしょうか？	ゲームの素	ライター歴うん年のベテラン、中川大明さんがお送りするコラムです。ちなみに担当編集者はPlaystation Plusはまだ様子見です。

今月の投稿者ランキング

■総評：阿部逸人様が、ついにかおる.様を引き離しにかかりました！ さらに10位付近では、先月11位だった青空狼様が猛ダッシュで6位タイへ大躍進。はたして、入賞圏内から弾き出された木賊みどり様の逆襲はあるのでしょうか!? 第1回ランキング最終回となる次号をお楽しみに！ （以下、敬称略）

1位	640ポイント	阿部逸人（GN012）
2位	600ポイント	かおる.（GN019）
3位	520ポイント	星空（GN010）
4位	490ポイント	アスP（GN021）
5位	470ポイント	ジャンク（GN013）
6位	430ポイント	まめこ（GN002）
		青空狼（GN081）
8位	390ポイント	抹茶ナイト（GN005）
9位	380ポイント	ハル（GN043）
10位	370ポイント	よくも（GN028）
11位	320ポイント	木賊みどり（GN024）
12位	290ポイント	拾い食い将軍（GN040）
13位	250ポイント	朝霞太郎（GN007）
		紅ゆはた（GN014）
		アルタイゼン（GN018）
		也（GN054）
17位	240ポイント	のけもの（GN073）
18位	230ポイント	あまどれあさ（GN006）
19位	210ポイント	鷺生香菜（GN056）

目玉コーナー V.I.P.を目指せ

今月のV.I.P. 木賊みどり 様

こちらは、読者様の人気を集めた投稿者様を優遇しようという投票コーナーです。ここではまず、掲載された作品のうち一番好きなものを読者様に選んでいただきます。そして住所や氏名、投票の理由といった必要項目とともに、選んだ作品を「白黒ほうる：○○さんの投稿に1票」などと書いてハガキやメールでご投票ください（投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみ）。その票を集計し、得票数トップの投稿者様を表彰して栄誉を称えようという仕組み。V.I.P.の待遇は下のチャートのとおりで、今回は点描だけでポケモンを描き「とてもキレイで迫力もある」「とにかくお疲れ様でした……」などの評価を集めた木賊みどり様（024、1回目）がV.I.P.の栄冠を手にしました。おめでとうございます！ さらに、投票していただいた方のなかから、抽選で5名様に10ポイント（GNがない方にはGNも）を進呈しております。今月は水井しろ様（020）、堀田ぬか様（035）、也様（054）、鷺生香奈様（056）、美倖ゆうあ様（064）にポイントを加算いたしましたので、よろしくご了承ください。

投稿者の中から抽選で5名様に10ポイントを進呈！

①掲載ハガキ&文字ネタの中から、一番良かったものを選んで投票

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化!

1回目●カッパー会員 3回目●シルバー会員 5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.99の扉絵を描く権利を、ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈!!（ゴールド昇格につきそれぞれ1回）

投稿についてのご注意

■必要記入事項

投稿の際はハガキかメールを使用し、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿コーナー名、コメントを書き添えて以下の宛て先までお送りください。締切は雑誌発売1週間後が目安ですが、多少遅れても大丈夫。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿をお願いします。また「V.I.P.を目指せ！」に投票していただく場合は、投稿ハガキ裏の余白かメールに、誰に票を投じるかをご記入ください。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合には、縦横比をハガキと同じにして、解像度が300dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。イラストの拡張子はjpgなど一般的なものなら大丈夫。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際はメール容量6MBが上限の目安となります。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙を使用するとより経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますのでご注意を。なお、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ&厚紙の裏への記入をお願いします。ちなみに封筒にはアンケートハガキを入れてもOK。

■GN（ゲームほうる会員ナンバー）

作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算されます。このポイント数を競うのが投稿者ランキングで、Vol.13で一番得点の高い人を優勝者として表彰し、さらに上位入賞者10名様には記念品を贈呈いたします。

投稿の締切 8月27日

メール投稿用アドレス games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先 〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 初台ゲームほうる係

青空狼様（081）から「BLネタは大丈夫なんですか？」と質問がありました。大丈夫です（キッパリ）。今は夕方のニュースでもBLという言葉が使われるほど認知されていて驚きマス。よしながふみさんの漫画「大奥」が映画化される際の説明でもBLという言葉が使われていましたね。現在は腐女子には程遠いのですが、中学生の頃はアニ○イトで買った「最遊記」の悟浄さんのカードを生徒手帳に入れてました。同人誌が欲しかったのでコミケデビューは中学3年生です。さらには、目を閉じて大好きなキャラと漫画の世界で出会うにはどんな設定だったら……と考えた夜もありました。これオタクの勲章行き？（笑）。（カナ）

●私の部屋、室温36度あります。 石川県 かおる.様：019 (リ)体とパソコンを壊さないよう気をつけて)

裏ドクシャページ もぐら商事

今日も今日とて始まってしまったもぐら商事です。これを書いている時間は、早朝6時。前号に引き続き、今号もピンチ全開でお送りしております。小鳥さん、本当にありがとう！

新宿にある東京都庁舎にもぐら商事が潜入。っていうか観光。

ニチコンオハバンコ！　もぐら商事です。外国風に言うと、ショウジ＝モグ～ラ。マイネームイズ、ショウジ＝モグ～ラです。アイムファインセンキュー、アンジュー？　みたいな感じで。毎度毎度、小鳥さん、本当にありがとう!!

さて今回は、マンモス都市（死語）である東京の行政を司っているとウワサされる、東京都庁舎に忍び込んできました。東京都庁舎といえば、編集部から歩いて約15分。要するに取材を近場ですませるというワケです。マンモスうれぴーーー。……さて、東京都庁舎とはどんなところなのか。生まれて初めて入るので、ちょっと楽しみです。



▲都庁前広場。『真・女神転生』で、レジスタンスのリーダーが公開処刑されそうになった場所ですね。同ゲームには都庁舎自体もダンジョンとして登場。そうさ俺はメガテンフリーク！



なんとなく企画

都庁舎に登る。

まっつ：今回は、かねてから個人的に気になっていた、東京都庁舎にスポットを当ててみたいと思う。
村田：いいんじゃないですか。仕事場から近いのがいいですよね。
五郎：都庁って、なんかお堅いイメージがあるけど、見どころあるの？俺とか100％職務質問されそうだ。
まっつ：展望台があって、無料で入れるらしい。外国人の観光客が多いし、五郎君がいても違和感ないよ。
五郎：なにその嬉しくないフォロー。

〈都庁に到着〉

まっつ：平日なのに人が多いな。
村田：しかもみんな日本語をしゃべっていないですよ。
五郎：なんか視線が痛いんだけど。
まっつ：やはり外国人のなかに交じっても五郎君の風貌は異質か……。
村田：都庁舎の上層の2本のツノ部分にそれぞれ展望台があるみたい。
まっつ：エレベーターで登ろう。

東京都庁舎あれこれ

東京都庁舎とは、新宿副都心にある、東京都庁の本庁舎のこと。東京都新都庁舎、東京都本庁舎ともいう。展望室は、第一本庁舎45階の南北にそれぞれ位置していて、1階からの直通エレベータで入ることができる。利用料は無料だ。年末年始以外は年中無休。バーや喫茶店、土産店も併設されている。朝は9時半から、夜は23時までオープンしており、夜景も楽しむことができる。なお、この建物は地上48階まであるが43・44・46～48階は機械室となっており、一般利用者は立ち入り不可。

〈東京都庁舎の主なデータ〉

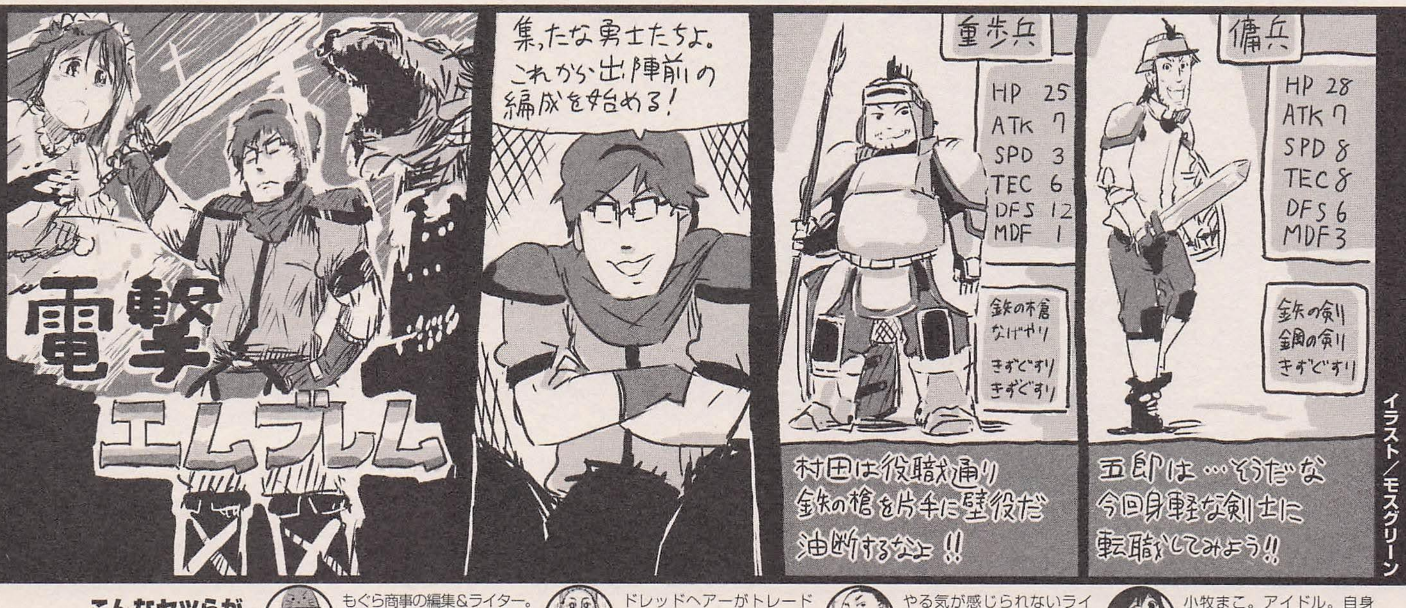
- 1988年4月着工、1990年12月完成
- 敷地面積：14,350㎡
- 階数：地上48階、地下3階
- 高さ：243.4m（軒高：241.9m）



▲当然、荷物検査はアリ。五郎君の姿に怪訝な表情を浮かべられながらも通過。捕まったらおもしろかったのに。

▶エレベータで45階まで一気に上昇。その間、なんと55秒の早業。外を見られないのが残念。耳がツーン!!





イラスト／モスグリーン

こんなヤツらが書いてます①

まっつ：もぐら商事の編集＆ライター。コンタクトレンズの片方が行方不明のまま仕事中。

五郎：ドレッドヘアーがトレードマークの巨漢ライター。ゲームはかなりうまいです。

村田：やる気が感じられないライター。30代を向かえ、漠然とした不安はあるらしい。

まこ：小牧まこ。アイドル。自身のブログにて、近況を随時報告中。がんばってほしい。



新宿を一望。

南展望台 思っていたよりも閑散とした感じ……。

まっつ：よーし、ここは南側の展望台だ。『真・女神転生』でいうと、魔神ヴィシュヌが登場する場所だ。
五郎：おお、思い出した！　俺もメガテンはやってたからちょっと感動！
村田：よくわかんないです……。
まっつ：かなり広々としているけど、ちょっと閑散としてないか？
村田：でも見晴らしはいいですよ。
五郎：まさに新宿を一望だな〜。俺達の編集部があるビルも見える。
まっつ：冬なら、天気のいい日は富士山も見えるらしい。無料だし、意外と穴場なんじゃないかココって。
村田：昼よりも夜の夜景とかのほうがキレイかもしれないですね。
まっつ：……ヘンな浪曲を歌っているじいさんがいる。パフォーマー？
村田：誰も近寄らないですね（笑）。
五郎：あそこに喫茶店的な施設があるよ。腹減ったから何か食おうぜ。
まっつ：せっかくだから食うか。俺はカルボナーラにしよう。
村田：じゃあ僕はハヤシライス
五郎：俺は東京味噌のミートソース。

〈いただきま〜す〉

まっつ：（もぐもぐ）……普通だ。
村田&五郎：……普通ですね。



◀バイオリンを弾きながら浪曲的な何かを歌う老人。どこか近寄りがたいオーラが……。



▶喫茶店的な施設で軽食。どれも1,200円以上しながらも味はいたって普通。ま、こういう場所の料理は、そういうもんだよね。

北展望台 南とは打って変わった賑やかな空間。

まっつ：よーし、ここは北側の展望台だ。『真・女神転生』でいうと、天魔ラーヴァナが登場する場所だ。
五郎：おお、思い出した！　たしか天魔インドラジットも出るよな！
村田：だからよくわかんないです…。
まっつ：っていうか、こっちのほうが断然賑やかじゃないか!!
五郎：お土産屋も食い物屋も充実してるし、なんでこんなに差が……？
まっつ：窓際で食事もできるし、デートとかならこっちで決まりだな。
村田：何も知らないで南側に行った人は、完全に負け組ですね。
まっつ：お土産コーナーがカオスだぞ。ガンプラとかエヴァとか。
村田：完全に外国人向けですね。
五郎：記念メダル制作機、ってなんぞ？　メダルに文字が刻めるらしい。
まっつ：おもしろそうだな。五郎君、「もぐら商事」で作ってみてくれ。

〈製作中〉

五郎：…………。よしできた！
村田：どれどれ、MOGURASHOU、GI?
まっつ：GIじゃなくてJIだろ……。なんだよ「もぐら将棋」って（笑）。
五郎：なにそれこわい。
村田：その将棋、おもしろそう。



◀お土産屋には、日本が誇るアニメ「鉄腕アトム」のグッズもありました。鉄腕、村田。



▶メダルに好きな文字を刻めるマシン。メダルは別売りで、片面には都庁舎の絵が。観光スポットならどこでも置いてあるヤツかも。

感想とか

まっつ 東京都庁舎の展望台に行くなら、北側で決まり。夜景も見られるみたいだし、何よりも無料なのがいい。穴場スポット！

五郎 国籍不明の観光客が多かったが、向こうも俺を見て同じことを思ったはず。お店にエヴァグッズがあるのはある意味すごい。

村田 まさか北と南でここまで変わるとは思いませんでした。あと、税金で作ったんなら、もっとおいしい食事を出してほしかった。

プレゼントします!!

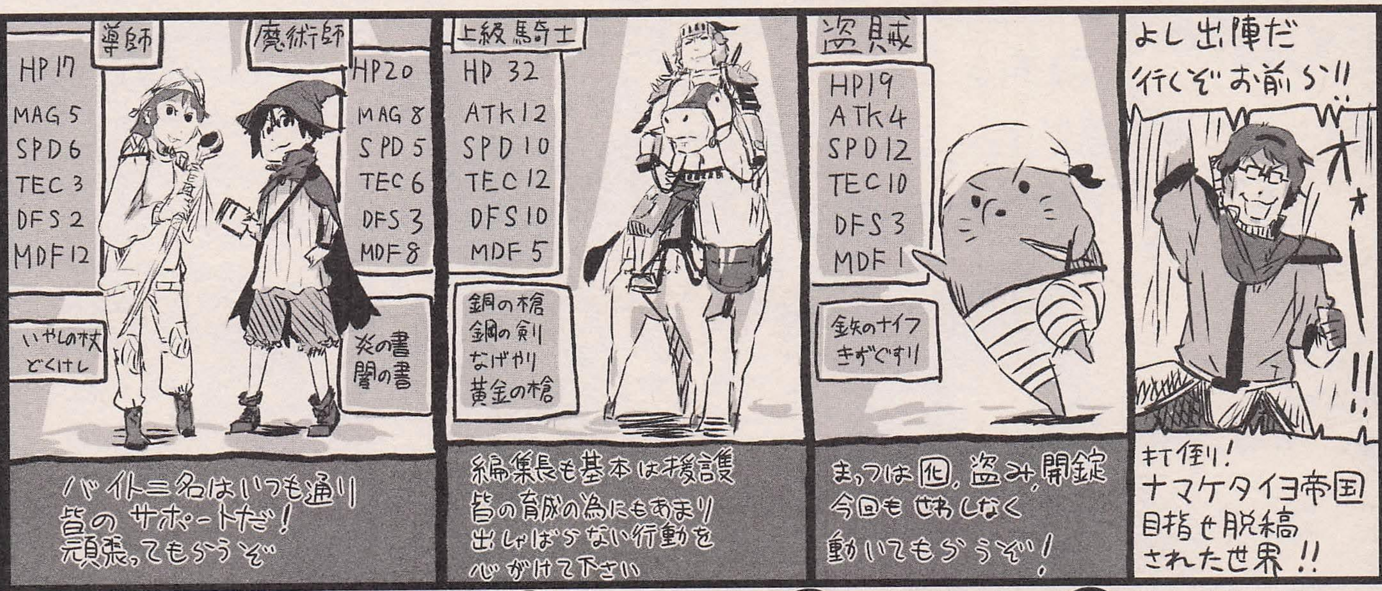
都庁舎で入手した、2つのもぐら商事アイテムを、抽選で各１名様にプレゼントします。１つは左の記事で紹介している「もぐら商事メダル」。もう１つは、お土産屋に設置してあったストラップメーカーで作った「五郎まねき猫」。投稿ハガキの裏に「○○○○ください！」と大きな文字で目立つように書いおいてください。当選の発表は次号あたりで行います！



▲五郎君のうっかりミスで「もぐら将棋」と刻まれたメダルです。



▲招き猫に五郎君の顔写真が付いている、困った一品。魔除けにでも。



こんなヤツらが書いてます②

先輩 筋肉バカの変種……、いや編集者。この人も忙しく、出番が少なくなってきた。

おしょう 本誌の編集長。もはや登場するのはマンガの中だけの状態に。だがそれがいい。

バイト1号 女性バイト１号。最近、ポツポツと通常記事にも登場し始めている。大丈夫か。

バイト2号 女性バイト２号。今日も黙々と任務をこなしている。ラクガキも黙々と描いている。

今号のおもしろ写真



◀栃木県　アスPさん
テキメンでしょうね。僕が子供だったら絶対入らないもん。たぶんハッタリだと思うけど、効果は

みなさま投稿をお待ちして!!

早いですね〜。いつもよりさらに無駄に早いですね〜、刊行ペースが。心配でしたがハガキがあってホッとしました。（当番・村田）

オレの特技

門限を破った時につくくだらないいいわけ

◀青森県　亀エモンさん
ネコが木から降りられなくなってて。

修学旅行のアルバムに見切れて写る

◀青森県　亀エモンさん
僕は写らないことが目標でした。

10年後の世界を予想

紙の雑誌を買うというのが金持ちのステータスになっている

◀福岡県　あまどれあささん
たしかに紙媒体は厳しい状態です……。

ノッチが稲川素子事務所に移籍

◀青森県　亀エモンさん
顔も東南アジア系だし。アリ。

普通のお便り

「祝一周年」で良いのよね？

◀福岡県　あまどれあささん
1周年ですがこれから……。

亀エモンさん→乙です

◀静岡県　壱五屋毒蛙さん
ごめんなさい。位置間違えた（笑）。

もぐら商事のハガキ職人集めて大磯ロングビーチに行かないか？

◀青森県　亀エモンさん
かなり寂しい画になりそう（笑）。

川柳

室温を上げるぞ今の据え置機

◀福岡県　あまどれあささん
冬にはいいですよね。でも夏は……。

ママチャリが俺のバイクをぶっちぎる

◀青森県　亀エモンさん
キツイ坂なら現実にありそう。

両親が身代金を値切らせた

◀青森県　亀エモンさん
マジでグレちゃう5秒前。

妄想目撃情報

この前、TVを見ていたら「何とかせんとイカンようだ」と言っているヨーダ（スターウォーズ）が出ていました

◀福岡県　あまどれあささん
ダジャレでたっ（笑）。

館ひろしのタバコをマシンガンでハチの巣にするゆうたろうを見ました。

◀青森県　亀エモンさん
勘違いもそこまでなら本物。

獣神サンダーライガーがヒロ斉藤に「山田、山田」と呼ばれてました。

◀青森県　亀エモンさん
山田はリヴァプールの風にって……。

ボクの考えた超人



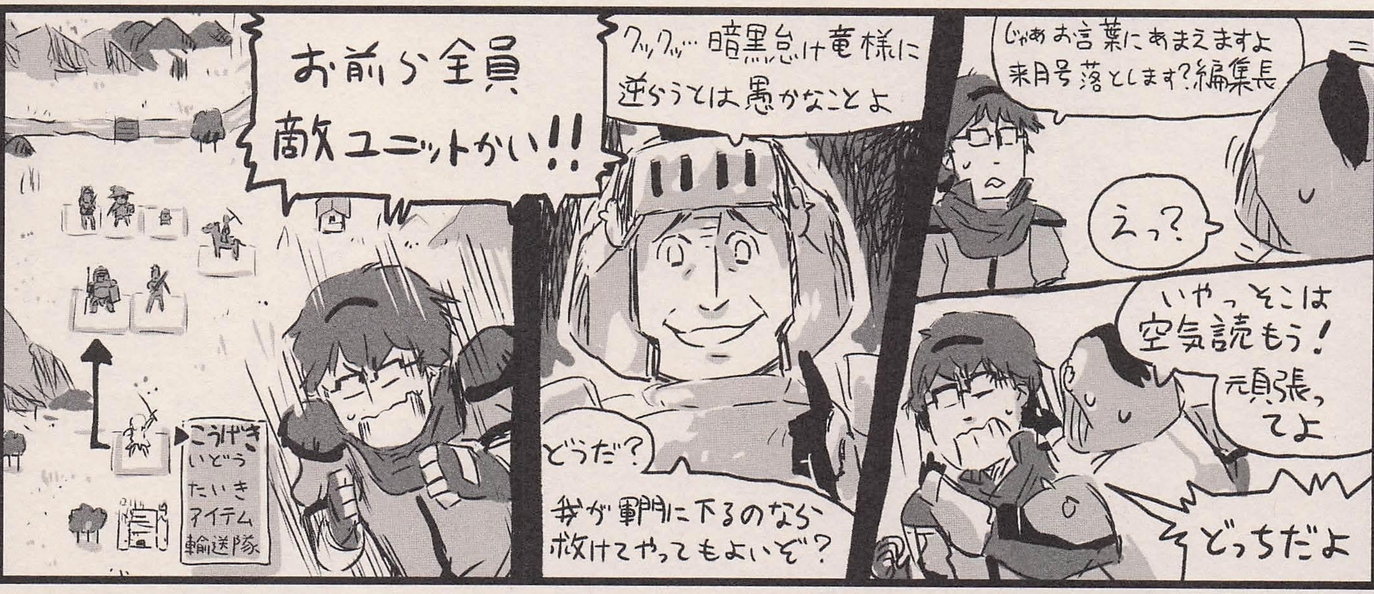
◀青森県　亀エモンさん
置き忘れてビックリしそう。



◀青森県　亀エモンさん
超人というよりもはや変態。



◀茨城県　くぼちさん
元ネタもすでに超人の域ですね。



国際色豊かな新宿の回転寿司屋 フランス人編①

先日、新宿駅周辺の回転寿司に入ったのですが、僕の斜め前の席に、流れていく寿司をニコニコしながら眺めている、Ｍｒビーンみたいな外国人が1人で座っていました。手にしたビデオカメラに向かって何か解説しながら、小皿の上のイカ握りを手に取り、口に入れました。（次ページへ）

大喜利

大喜利はさておき、この異常な刊行スケジュールにもかかわらず、ハガキが十分に集まってくれてとても助かりまくりです。亀エモンさんも、ただのお休みだったようで一安心な今日この頃（笑）。そして、なんと!!　ひょっとすると!!!　と、この先は次号のお楽しみということで。

お題一覧

- ●突然、おしりがしゃべった！　どんな一言？
- ●突然ヒザ小僧がつぶやいた？　どんな一言？
- ●絶対に儲からない店の名前は？
- ●食べたくない料理はどんな料理？
- ●絶対に着たくないTシャツ。どんなTシャツ？
- ●絶対に塗りたくない日焼け止め。どんなの？
- ●お雛さまが言い放つ衝撃の予言は？
- ●唐突にペットがしゃべりだし、言い放った一言は？
- ●彼女の飼っているインコが覚えたとんでもない一言は？
- ●太陽に対して悪態を突いてみよう
- ●海に対して悪態を突いてみよう
- ●山に対して悪態を突いてみよう
- ●雨に対して悪態を突いてみよう
- ●夏に対して悪態を突いてみよう
- ●なんでもいいから悪態をついてみよう

もはや、この形が定型となりました。大喜利以外のネタもちろん募集中！　左ページのお題や昔の号を参考にどしどしお送りくださいね。

●突然、おしりがしゃべった！　どんな一言？

強はやめて　強は!。

◀青森県　亀エモンさん　ものによっては痛いしね。

別に・・・

◀石川県　かおるさん　エリカ様は尻も毒舌（笑）。

今のは、くしゃみです

◀石川県　かおるさん　これぞヘタないいわけ。

メールでの投稿

- ●「もう括約筋使うのやめるわ」　静岡県　緑レンガさん
- ●「もっと！　もっといじめて!!」　埼玉県　風の小次郎さん
- ●「明日から背中と位置変わるから」　埼玉県　職人Rさん
- ●「だから紙が残ってるって！」　東京都　BOOXさん

●突然ヒザ小僧がつぶやいた？　どんな一言？

ひざまくらは　女性限定で

◀青森県　亀エモンさん　当然！　男は論外!!

「ひじ」って　10回言って♡

◀青森県　亀エモンさん　懐かしいな～。小学生ネタ。

水を抜いて　下さい

◀青森県　亀エモンさん　すご～く嫌な一言ですね。

メールでの投稿

- ●「あの～、皿割れちゃいました」　埼玉県　おこじょさん
- ●「そろそろ曲がるのやめていい？」　青森県　袋小路バルバロさん
- ●「ヒアルロン酸を！　皇潤を早く!!」　東京都　BOOXさん
- ●「あっはっはっはっは」　鳥取県　西島ばくさん

●彼女の飼っているインコが覚えたとんでもない一言は？

あいつのブログ　炎上　させてやる!!

◀青森県　亀エモンさん　F5攻撃もやめられない。

あのカツラ、　わかりやす　すぎるんだけど

◀青森県　亀エモンさん　安いのはやっぱダメらしい。

私は　ジオン軍に　残る!

◀青森県　亀エモンさん　前号に続きアニメの見過ぎ。

メールでの投稿

- ●「大丈夫よ。絶対バレないから」　埼玉県　背月さん
- ●「絶対儲かるから。私を信じて」　福島県　浮浪雲さん
- ●「だめだめ。アイツ将来性ないし～」　福島県　浮浪雲さん
- ●「うわっ。こんなとこにも毛が生えてる」　岩手県　バリアンさん

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、蛇口をくわえ込んで水を飲まない
一つ、プールの中でおしっこしない

文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを超えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告

いつも思わせぶりな予告ですが、嫌いにならないでくださいね♥

投稿の締切

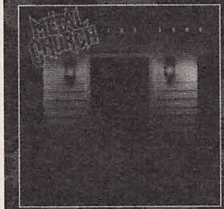
9月6日(月)

今月の1枚

The Dark/Metal Church

メタル・アンセム満載の中堅名バンド登場!

電撃メタル本番前



様式美をルーツとする正統派ヘヴィメタルだが、ハードコアを通過したがゆえに、異常なまでの緊迫感とメジャー感覚が融合した、Metal Churchの代表作。黙って聴くがいい！

■今回のレビュアー

not	ここ最近知った言葉で一番驚いて感心したのはペロ。Sさん、あんたは偉大だぜ！
RYU	20歳そこそこの頃のバンドメンバーと温泉地で再会することに。さてROCKするか!
ARATANK	「日本のロック史」みたいな企画で、大抵メタルバンドがスルーされているのはなぜ？

INDEX

01_Ton of Bricks
02_Start the Fire
03_Method to Your Madness
04_Watch the Children Pray
05_Over My Dead Body
06_The Dark
07_Psycho
08_Line of Death
09_Burial at Sea
10_Western Alliance

発売年:1986年

not

とてつもない彗星級エナジーを感じる

正味の話、1枚目を最高傑作とする声が高いのだが、バランスでいえばこの2枚目。完成度の高い楽曲は前作から継承しつつ、前号でご紹介した偉大なる先生・ロニー直系のコブシがきいた歌唱法で煽動するD・ウェインは、お見事としかいいようがない。基本的に金切り声のハイトーンなのだが、02の緊張感は相当だし、04の海のように深く、大地のように優しく歌うこの男は、ただ者ではないのは間違いなし。過小評価されているバンドでありヴォーカリストの1人だろう。

RYU

ハッタリゼロ　ド真ん中のメタルを聴け

Metal Churchには派手さがない。しかし、すべての時代、編成において職人芸的な純メタルアルバムを創り続けてきたという重要な事実がある。この2ndでは、D・ウェインのハイトーンVoと、K・ヴァンダーフーフが生み出す破壊力抜群のリフが聴き手の胸ぐらを掴み、「これがメタルだぜ」とまくし立ててくる。楽曲の方向性は豊富ながらも、アルバム全体を支配するのは、あくまでも無慈悲な緊張感。安易なメロディに逃げない、真のメタル魂が封じ込められた逸品だ。

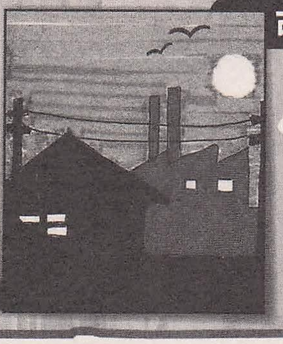
ARATANK

金属教会軍団のメジャーデビュー作!

1枚目のダークでハイテンションな雰囲気を残しつつ、本作ではキャッチーなノリも採り入れ、キラーチューン的な曲は少ないが全体のバランスがいい感じで、じっくり聴き込める。首を振らずにはいられない01、ザクザクと刻まれるリフの中にどこか明るさを感じる05、10あたりが、1枚目からの成長ポイントというか、聴きどころ!　一般的にはM・ハウ加入後の「ヒューマンファクター」が人気なのでしょうが、個人的にはD・ウェインさんの不穏なメタル声も捨てがたいと思っています。

国際色豊かな新宿の回転寿司屋　フランス人編②

そして恍惚とした表情で、身振り手振りで香りまで味わうかのような動作をしながら「トレヴィアーン」みたいなことを口にしたと思ったら「フゴッ」とむせてました。ワサビが効いたのでしょう。俺まで吹き出しそうになりました。おもしろい。この店にはまた来ようと思いました。（まっつ）



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲーム懐古録（ノスタルジア）

今も忘れられない、懐かしいゲームに関する思い出をひたすら語る連載コーナー。今回は、30代と40代のベテランゲーマーに、思う存分語ってもらった。

今号の紹介タイトル
- 『サバッシュⅡ 〜メヒテの大予言〜』
- 『慶応遊撃隊』
- 『エグゼドエグゼス』

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

30代編 思い出の1本！

PC-98

サバッシュⅡ 〜メヒテの大予言〜

発売日 1993年2月24日
メーカー ポプコムソフト　ジャンル RPG

1993年はこんな時代でした

……主な出来事……
- 細川連立内閣が発足
- Jリーグがスタート
- W杯最終予選、敗退（ドーハの悲劇）
- 曙、初の外国人横綱に
- 矢ガモが話題に

書いている人 megane 1978年生（昭和53年生）



SFC全盛期（1990年〜1995年）をPC-98で過ごしてしまったため、今でも微妙にみんなと思い出がかみ合いません。

ココが魅力!! 一本道じゃない自由なゲーム進行

当時ではまだ珍しかった「フリーシナリオシステム」を採用したRPGでした。もちろん骨子となるルートは用意されていて、必ずやらなきゃいけないイベントなどはあるのですが、その順番も比較的自由で、一本道のシナリオではないのが特徴の1つです。さらに本作は1時間程度プレイすると自分の船が用意され、世界中を旅できるようになります。もちろん障害もありますが、プレイの仕方によっては序盤のレベルでも最終地点のすぐそばまで行けたり、それを利用してとんでもない大金を稼げたりと、とにかく自由度が高いのも本作の特徴といえますね。



◀自分達の船を手に入れたあとは、自分が進みたいように行けばいい。

ココが魅力!! 登場人物達の独特なセリフ回し

本作のシナリオ、および全登場人物のセリフを書いているのは、現役落語家の3代目三遊亭円丈師匠です。なぜ落語家がゲームのシナリオを書いているのかということについては、右ページでお伝えしたいと思いますが、落語家が書いているだけあって、登場人物達の話す言葉が、ほかのRPGと比べて独特なのも特徴です。例えば、悔しさをにじませる場面では「ククゥーッ」、涙を流す場面では「ポロッ」といったように、喜怒哀楽が擬態語などでセリフ内に表現されています。これこそ、言葉で場面のすべてを伝える落語家ならではの表現方法なんですね。



◀平民になった元王様で、趣味は洗濯。「ハハッ」という笑い方が印象的。

40代編 思い出の1本！

メガCD

慶応遊撃隊

発売日 1993年8月6日
メーカー ビクターエンタテインメント　ジャンル STG

1993年はこんな時代でした

……主な出来事……
- ゼネコン汚職事件
- Windows3.1が発売
- マーフィーの法則が話題に
- ブルセラショップが問題に
- 「リストラ」が流行語に
- 逸見政孝さんが死去

書いている人 MaskedSora 1963年生（昭和38年生）



来年、日本公開予定のディズニー映画「Tangled」が楽しみだ。21.3mの長い金髪を持つヒロインに心惹かれる。

ココが魅力!! 当時15歳の菅野美穂が声優としてゲームデビュー

今、チオビタドリンクのCMにクギヅケだ。海辺ではしゃぐ菅野美穂の短パンの濡れ具合が、実に素晴らしい。その菅野美穂が桜っ子クラブさくら組に在籍していたときに、声優としてゲームに出演したのが『慶応遊撃隊』である。ヤンチャなバニーガールの蘭末（らみ）を演じていたが、初々しさと元気だけが取り柄という演技だった。しかし、続編の『慶応遊撃隊 活劇編』（1996年）では、声の演技も格段に向上していた。ちなみに、ボードゲームとなった『慶応遊撃隊外伝 蘭末ちゃんの大江戸すごろく』（1996年）には、残念ながら出演していない。



ココが魅力!! 敵は動物とアメリカ軍 宇宙にも飛び出す和洋折衷STG

舞台は幕末。主人公の蘭末がドラゴンのポチに乗り、江戸に襲来したアメリカ軍や暗躍するタヌキのDr.ポンと戦うという、横スクロールSTGである。ステージは全7面。序盤は和風なステージでタヌキや牛と戦うが、中盤はそれまでとは一転してアメリカ海軍・空軍が敵になり、ミサイルや空母など対メカ兵器戦となる。そして、最終面は宇宙にあるDr.ポンの屋敷。最後に登場する猫ボスのニャアニャアという悲壮な鳴き声は、いまだに耳に残るほどのインパクト。現在このゲームはプレミア化し、入手するのは非常に困難となっている。まさにお宝である。



俺にも言わせろ！『エグゼドエグゼス』

カプコンのSTGです。近所の駄菓子屋に置いてありました。敵が固いのが特徴で、連射力がモノをいうゲームでした。もちろん連射機能は付いておらず、自力でボタンを連打しなくてはなりません。そのため、かなり忍耐が要求されました。おかげで僕は、このゲームでピアノ打ちという連射法を会得できました（笑）。また、敵の弾を一掃できる"メガクラッシュ"がデモ画面でも操作できたので、お金がないときはそれで遊んだりもしましたね。懐かしい思い出です。（神奈川県 S.Yさん）



meganeの思い出コラム

個人的RPGランキングのTOP3に入る秀作

パソコン雑誌の思い出

パソコン雑誌から生まれた爆弾のようなゲーム

1990年代前半は、今では考えられないほどの数のパソコンゲーム雑誌が発売されていました。「ログイン」「ポプコム」「コンプティーク」「テクノポリス」「マイコンBASICマガジン」など、さまざまな雑誌が刊行されていたなかで、僕が愛読していたのがログインとポプコム。ログインはなんだかよくわからない企画のおもしろさが、ポプコムは多彩な人選によるコラムや小説が、僕を惹きつけていました。そんなポプコムのコラムで一際輝いていたのが、落語家の三遊亭円丈師匠による連載「円丈のドラゴンスレイヤー」でした。円丈師匠は大のゲーム好きで、特にRPGが好きなのですが、当時人気絶頂だった『ドラゴンクエストV』をけちょんけちょんにこきおろしたりしていて、その毒舌ぶりが好評でした。そのRPG好きが高じて自分で作ってしまったのが『サバッシュ』（1988年）、そして続編となる『サバッシュII』（1993年）です。ちなみにこの2作、世界観こそ共通なものの、続編ではシステムからインターフェースまでガラリと変わりました。まぁ、続編が出るまでに5年もかかってますしね。このあたりは円丈師匠のこだわりと、それに振り回されるスタッフ達との戦いもあったようですが……。まぁそこは置いておきましょう。

『サバッシュII』の思い出

物悲しい人間関係を描いたシナリオが胸を打つ

本作は、神に選ばれた勇者「マジョーン」となり、世界の破滅を予言した「メヒテ」と彼の軍隊「ゴルド連邦帝国」を倒すのが目的のメインシナリオが展開します。マジョーンが旅立つときから破滅までは数十日の期間しか残されておらず、その日数が過ぎてしまうと世界が海に沈んでゲームオーバーになってしまいます。本作の特徴的なシステムの1つに、スタミナ消費による行動範囲の制限がありまして、町や洞窟に入るたびにスタミナが消費され、スタミナがなくなると、どこかの町に入るといった行動ができなくなります。宿屋などで休めばスタミナは回復しますが、世界滅亡の日に一歩近づいてしまいます。また、パーティ全体のレベルアップもこのタイミングで行われるため、宿屋などで寝ないで延々と行動することはほぼ不可能になります。これだけでも、普通のRPGのシステムとはかなり違うことがわかると思います。

しかし、僕が本作で一番おしたい部分は、人情味あふれる素晴らしいシナリオなんです。ゲームのことがとてもわかっている、話のプロである落語家が、すべての登場人物のセリフを書いているだけあって、イベントの1つ1つがとても深いんです。主人公は3人のなかから選べるのですが、3人はいずれも悲しい運命を背負って生まれてきます。例えば没落した王家の王子として生まれた「王子マジョーン」の母親は、家を出ていってチンピラの情婦となってしまったすえ、マジョーンが息子であると知ることもなく、永遠の別れを迎えてしまいます。それとは別の主人公「商人マジョーン」は、裏切り者のディアスポラ一族として生まれ、世界中で迫害されます。最後の主人公「漁師マジョーン」には、幼い頃に生き別れとなった父親と敵同士となって殺し合うという運命が待っています。ちなみに選んだ主人公以外のほかの2人は、名前こそ出てきますが、すべて幼い頃に死んでいるという設定になります。そのほかにも、特徴的なイベントが多数あり、その1つはメインシナリオに登場するナビアという町で発生します。ここには主人公が追っている人物"アッピア"がいるのですが、この町にいる人達は、町に置かれていた神の石像が盗まれたことが原因で、町に入る以前の記憶を失っています。この町を訪れた主人公も例外なく記憶を失い、アッピアを追って町に入った敵の兵士2人とアッピア当人の計4人で、親友として暮らすことになります。その後、とある理由から記憶を取り戻した主人公は、アッピアが持つ火薬技術を手に入れるため、石像を探し出して町の人達の記憶を戻します。当然、記憶が戻った2人の兵士達は、アッピアと主人公を殺そうと襲いかかってきます。親友としての記憶を認識していながら。兵士は問いかけます、「俺はこの世で最も大切なものを今、2つ失った。それどころか、その最も大切な2つをこの手で潰さねばならん。この苦しみが、この悲しみが、お前にわかるか？」と。敵味方の立場さえなければ無二の親友となりえたのに。

作者ですらわからないほど大量に存在するサブクエスト

さらに本作には、作者に「8割しかわからない」と言わせるほど膨大なサブクエストがあります。これは本当にもう膨大としかいいようがないもので、なおかつ2割くらいは発生場所すらノーヒントだったりします。例えば、この世界の海の端は滝になっており、船の特殊能力を使わないと落ちて死んでしまうのですが、ある海域の特定の地点から能力を使って降りると、世界の果てへ到着できます。もちろん、どこにもヒントはありません。このイベントに関しては、当時の雑誌に載っていたので有名ですが、それとは別に雑誌にも攻略本にも載っていなかった「かいしゃという名の洞窟」の奥へ行く方法については、つい5年前まで判明していませんでした。このように、イベントの数が膨大なのです。

本作はレトロゲーム配信サイト「プロジェクトEGG」で現在配信されています（価格￥735）。僕がこれまでにプレイしたRPGのなかでTOP3に入る名作ですので、もし気になった人がいましたら、ぜひプレイしてみてください。



MaskedSoraの思い出コラム

タレント起用のゲームは実に興味深い

菅野美穂の思い出

まさかのヘアヌードは『慶応遊撃隊』の4年後

1990年代初頭、タレントが本人役ではなく、声優あるいは役者としてゲームに起用されるのは、当時としてはほとんど例のないことで、1992年の『天外魔境II 卍MARU』の岸田今日子、そしてこの『慶応遊撃隊』の菅野美穂が先駆けだと思われる（たぶん）。当初は菅野美穂が在籍する桜っ子クラブさくら組を知らず、「大丈夫か？」と思ったものだ。そして実際にプレイしてみたところ……大丈夫じゃなかった。とはいえ、それ以来、菅野美穂というタレントに注目し、彼女が出演する映画やドラマなどを追いかけることになったのは、このゲームのおかげだといえよう。1997年、『リアルサウンド～風のリグレット～』にゲーム3度目の出演をした菅野美穂は、同年ヘアヌード写真集「NUDITY」を発売することになる。もちろん、私はこの写真集を購入し、身も心もいきり立って………自主規制。

ファンにとってはお宝でもタレントにとっては黒歴史？

今回、菅野美穂の公式HPを調べてみたところ、プロフィールにゲームへの出演歴は記載されていなかった。では、ほかのタレントはどうなのだろう。そこで、ゲームに出演したことのあるタレントの公式プロフィールに、ゲーム出演歴が記載されているかどうかを調べてみた（私がプレイしたことがあるものを抜粋）。以下はゲームの発売年度順に、ゲーム出演歴が記載されていれば○、そうでなければ×。ゲームに限らず出演歴などの詳細がHPに存在しないタレントは除いてある。

■1993年
『天外魔境 風雲カブキ伝』
牧瀬里穂…×
■1994年
『ワンチャイコネクション』
布川敏和…×、杉本彩…○
■1995年
『NIGHT HEAD-THE LABYLINTH』
豊川悦司、武田真治…×
■1997年
『天外魔境 第四の黙示録』
森山周一郎…×
■1998年
『街～運命の交差点～』
窪塚洋介…○、伊藤さおり（北陽）…×
『湾岸トライアル』
加藤あい、長谷川京子、嘉門洋子…×
『アナザー・マインド』
松下恵…○、山下真司、伊藤かずえ…×
『ユーラシアエクスプレス殺人事件』
加藤あい、高田純次…○、深田恭子、佐藤仁美、馬渕英俚可、新山千春…×
■2000年
『φSTORY』
平山あや…○、佐藤江梨子…×
■2001年
『キャプテン・ラヴ』
遠藤久美子…×
■2002年
『プロジェクト・ミネルヴァ』
藤原紀香…○
■2005年
『グランディアIII』
木南晴夏…○、若村麻由美…×
『ローグギャラクシー』
玉木宏…○、上戸彩…×
『龍が如く』
渡哲也、みひろ…×、藤原喜明…○
■2007年
『ロストオデッセイ』
豊川悦司、久世星佳、上原多香子…×
『レイトン教授と不思議な町』
大泉洋…○、堀北真希…○
■2008年
『13歳のハローワークDS』
北乃きい、天野ひろゆき、ウド鈴木…×
■2009年
『いぬ会社DS』
深田恭子…×、沢村一樹…○

それぞれの公式プロフィール上にゲーム出演歴が記載されていない理由には、HPのスペースの都合や、事務所の方針などいろいろあるだろう。しかし、これだけは言っておく。杉本彩&藤原紀香の2大姉御と、沢村一樹に惚れた。

俺的名場面

この菅野美穂がスゴイ!!

ホラー映画は若手女優の登竜門と言われるが、そのなかでも「エコエコアザラク」（1995年）の菅野美穂は別格といえるだろう。主演の吉野公佳をしのぐ狂気の怪演は、のちの「富江」「催眠」「恋の奇跡」（ともに1999年）に通じるものがあり、まさに必見である。また「ラブ・アゲイン」（1998年）では、劇中で自身のロングヘアーを自ら切って、ショートカットになるシーンも見られる。名場面である。

俺的名場面

お宝度No.1は『湾岸トライアル』

『湾岸トライアル』は、ソフトが入手困難であり、ゲームの難易度も高いため、加藤あいや長谷川京子のムービーをなかなか見ることができない。つまり入手前も入手後も、すべてにおいて困難を極めるため、お宝（レア）度No.1だといえる。ちなみに、作中の加藤あいは、今ではまず見られない少し長めのおさげ髪で、ルーズソックス。まさに名場面である。

ゲームの思い出を募集中!

ゲエム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こったゲームまつわる、とっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限はありません。なお、編集部で文章の一部を修正することがあります）
【ハガキ】〒160-8326 アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲエム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

ゲームス×コラムス

男の夢ははんだづけにあり！　というわけで今回は技術系要注目の内容になっております！

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行プロフィール
アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。現在、モバゲー内アドベンチャーカテゴリ『恋コレ！』内で初ゲームシナリオ『春街ロンド』が公開中。超がんばって書いたよ！

■はんだづけは、男の夢！

小学校時代や中学時代に、懐中電灯やラジオを理科の実習で作った経験のある人は多いと思う。また、TAMIYAのミニ四駆やラジコンも30代前後の層には馴染み深い。筆者も、ミニ四駆のシャーシを限界まで穴空けして軽量化して壊してみたりしていた。これら、電子工作系趣味に開眼した者達にとって、「はんだづけ」という言葉は特別な意味を持つ。自分で回線から接続するという、明らかに1ランク高い地位の選ばれた者だけが持つことを許された聖なる剣、それがはんだごてであり、はんだ金属が溶けて表面張力で丸くなっていく姿に目を輝かせない少年はいない。もし、はんだごてを見ても目を輝かせない少年がいたら、そいつはサッカーでもやって女子にキャーキャー言われていればいいんだ！　バカ野郎！

そんな、はんだに魅入られた男どもに朗報がある。秋葉原に廃校した中学校を改装してさまざまな企業が入居する「3331 Arts Chiyoda」という施設がオープンしたのだ。内装は学校時代のままで、館内を歩くだけで学生時代を思い出せるおもしろい施設。このノスタルジー満点の立地に「はんだづけカフェ」がオープンしたのだ！

その名のとおり、はんだづけや電子工作ができる場所だ。予約なしかつ無料で備え付けのはんだごてとはんだが使い放題で、その他の電子工作機器も無料で貸してもらえる。AMラジオキットがコレで作り放題だ！

■驚愕の"Arduino"を君は知っているか？

とまあ、興奮の面持ちでさっそく「はんだづけカフェ」おじゃましてみた。はんだづけマシンを見ては、「いいなあ、ほしいなあ」とつぶやき、お客の女子大生二人組（！）に、「なんで？　女子がはんだなの？」と大きなお世話な質問をしたりと取材にかこつけて自分の好奇心を満たしまくり。「はんだづけカフェ」の場所を提供している電子部品通販会社「スイッチサイエンス」さんにも、今の電子工作で一番アツいのはなんですか？　俺それやります！　今から！　と尋ねてみた。

そこで教えていただいたのが、現在電子工作界で最も注目のマシン「Arduino（アルドゥイーノ）」だ。わずか5cm四方程度の基盤に初期のPC9801レベルの処理速度を備えたマイコンチップを搭載したボードで、パソコンと手軽にUSBで接続可能。ICチップのライターなど不要でプログラムを書き込める。そこにさまざまな拡張パーツや電子部品を取り付けることで、圧力計や電子掲示板、電子楽器などありとあらゆる機能のマシンを作ることができるという、小学生のころの筆者が聞いたら失禁必至の脅威のマシンだ。しかもそんなシロモノが、いろいろな実験ができる基本キット込みで5000円程度！

「21世紀は、俺の知らないところで始まっていたんだなあ……。さっそく購入しないと……」

と、完全にその魅力にヤラれて事務所に戻り数日後、事務所になぜか毎週末遊びに来る技術者のオタク仲間がなにやらごそごそ何かをしていた。この友人は、まさに組み込み系電子機器の技術者。普段から基盤をいじっていると聞いていたので、「ねえ、Arduinoって知ってる？」と声をかけてみると、「家に数台転がってるけど、それがなにか？」と言いながら何かをガラガラ、ガラガラ回している。やっぱり、コイツは知っている！

いろいろ教えてもらおうと話しかけるが、奴はやはりその手元のなにやら黄色いプラスチック製の物体に夢中。筆者の話に適当な相槌を打っていたのだが、「そうか！これにArduino組み込んで回転に合わせてピカピカ光りながら音楽を鳴らせばいいんだ！」と唐突に満面の笑みを披露した。

「だからこれ、なんのオモチャなの？」取り上げてしげしげと眺めると見覚えのある物体。これはキュアサンシャインの持っている「ハートキャッチプリキュア! シャイニータンバリン」じゃないか！　「いいでしょコレ」といいながら、タンバリンをガラガラ回す技術者の彼。「俺、帰宅したら分解して、BGMやセリフが流れる完全版シャイニータンバリン作るんだ……」とキラキラした目で「イイ考えでしょ？」と訴えかけてくる。たしかに、イイ考えだ。そのシャイニータンバリンは筆者もグルグル回して遊びたい。完成したらぜひ持ってきてほしい。ところで、通販で届いたArduinoが今手元にあるんだけど、俺専用シャイニータンバリンもついでに作ってくれないかな？

金に糸目はつけない。

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール
考察サイトPARADOX代表。著書に『最終考察ひぐらしのなく頃に』『最終考察うみねこのなく頃に』（ともにアスキー・メディアワークス刊）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

「東方Project④……　ゲームの音楽」

今回は東方の音楽とゲーム音楽についてお話ししたいと思います。ファンの二次創作アレンジを聴いて東方に興味を持つ人がいるように、音楽はゲームを知らなくてもそれ単体で楽しめるものです。東方の楽曲群は日本的な空気が漂う、あるいは和洋折衷とでも言うべき魅力的なメロディを備えており、多くのプレイヤーを虜にしてきました。ファンが自主制作の音楽CDを多数リリースしていることからもそれがわかるでしょう。

私もその1人であり、主催する同人サークルPARADOXで東方の生演奏アレンジCDを制作しているのですが、アレンジを担当している小林哲也は「東方の音楽はセオリーと違うことをたくさんやっている。非常に珍しい」と言っていました。小林は音楽で飯を食っている人なので、普段からいろいろな音楽を演奏したり作曲・アレンジをしたりしています。その彼が東方の音楽は異質であり、通常のアレンジとは勝手が違うと言うんですね。これはZUNさんがプロの音楽家とは異なる手法で曲作りをしているためだと思われます。

――では、「セオリー通りの曲でないとダメ」なのか？

もちろん、そんなことはありません。たくさんの人が東方の音楽を絶賛しているのが何よりの証拠。型にハマったものが良いというわけではないんです。型破りでも良いものは良い――小難しい理屈は必要ありません。そこには「自由な創作」という同人の本質があります。

東方はZUNさんが誰に邪魔されることもなく内面や哲学を表現した、同人ならではの自由な創作スタイルを体現した作品と言えます。一般的なセオリーや大衆的な受けを重視した創作は商業で行うものであり、同人はその枠組みから外れた存在です。だからこそ自由で型破りな作品が出てくるんですね。ZUNさんはこれまでに作曲やゲーム作りについて各所でコメントをしていますが、東方に関してはやはり型に囚われすぎないことを重視したものが多いです。

東方の音楽には物理的に演奏不能なフレージングが施されているのですが、「生演奏可能なアレンジにする」というテーマで打ち込んだ曲でない以上、もちろんこれも欠点にはなりません。打ち込みと生演奏にはそれぞれにメリット・デメリットがあり、東方では打ち込みであることを活かした曲作りを行っているということですね。

なお、ゲーム音楽というのは決してゲームと切り離すことができないものです。音楽単体で聴くことはもちろん可能ですが、その本質は「ゲームの一部」であり「ゲームのために存在する音楽」です。東方の音楽がゲームの進行や空気感とシンクロし、作品を盛り上げているのはまさにここに由来します。曲がサビに差しかかった瞬間にボスのスペルカードが発動し、桜の花びらを思わせる弾幕が展開すると同時に曲が静かな時間を刻む――といった具合に。

音楽は必ずゲームの記憶と結びつくため、曲を耳にするだけでプレイしたときの感動を思い出せるようになります。その思い入れが曲に対する評価を高めることに繋がり、やがてゲーム音楽本来の形ではない「曲単体を聴く」というスタイルの価値をも高めることになる。原作を知っている人とそうでない人との間で、曲に対する評価がまったく違うものになるのも当然ですね。

注意したいのは、サントラCDが「ゲームとは半ば切り離された存在である」ということです。ゲーム音楽はゲームをプレイしながら聴きますが、サントラは曲を単体で聴くことを前提にしています。すると、曲の表現方法や意味合いに違いが出てくるんです。

オリジナルのゲーム音楽をそのまま収録したサントラCDは多いですが、その一方でサントラ専用のアレンジや曲構成を施すことで、ゲーム中のそれとは異なる表現をした作品もたくさんあります。東方で言うと「秘封倶楽部」「幺樂団の歴史」といった音楽CDです。これらはゲームで使われた曲を収録しつつも、「ゲームのための音楽」にはなっていません。あくまでも単体のCDとして聴き手に訴えかける作品になっているんです。もちろん、ジャケットに書かれたテキストもサントラの一部であることは言うまでもありません。

ぜひこういった視点で東方の音楽を聴き返してみてください。もちろん初めてという方にもオススメします。きっと新たな発見があると思いますよ。

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

　このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見をお寄せください。

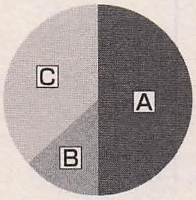
第12回のアンケートテーマ

ゲームの続編タイトルについて

　今回は、ゲームの続編タイトルについて質問させていただきました。最近ではシリーズとして10作品以上を数えるタイトルも多いですが、ユーザーのみなさんはどう感じていられるのか、それではご覧ください。
（回答総数：222／アンケート調査期間：7月31日～8月7日）

Q1 これまで購入したゲームのなかで数が多いと思うのは続編と新規のどちらですか？

回答数
- A 続編タイトル……………… 111票
- B 新規タイトル……………… 30票
- C 同じくらい………………… 81票



　ご回答いただいた方のうち、ちょうど半数の方が続編タイトルのほうを多く購入しているとお答えいただきました。コンシューマゲームが発売されてから30年近くが経過したなかで、続編タイトルが多くなるのはしかたがないのかもしれません。ただ、新規タイトルのほうが多いとお答えいただいた方も1割強ですがいらっしゃいました。PS3やXbox 360、Wiiなどの現行据え置き機で世代が変わったことで、新規タイトルが多くリリースされたのも理由かもしれません。

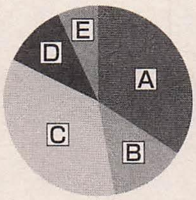
Q2 1年以内に購入した続編タイトルを3つまでお答えください。

　それではみなさんは、どんな続編タイトルを購入しているのでしょうか？　Q2ではここ1年以内に購入した続編タイトルを3つまで挙げていただきました。一番多かった回答は『ファイナルファンタジー』シリーズ。2009年12月に最新作『ファイナルファンタジーXIII』が発売され、200万本弱を販売しているほか、『光の4戦士』『ファイナルファンタジー･クリスタルクロニクル』などシリーズ関連作品が多くリリースされていることも要因かと思われます。続いて『ドラゴンクエスト』シリーズ。個別タイトルでは『ドラゴンクエストIX ～星空の守り人～』のほかに『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー』などの新作も挙げられていました。この上位2シリーズはもはや鉄板といえるでしょう。

　上記のシリーズのほかに多く回答が寄せられていたのは、9月に新作『ブラック・ホワイト』が発売予定の『ポケットモンスター』、8月2日に新作発表会が開催された『テイルズ オブ』、年末に最新作『MHP 3rd』が発売予定の『モンスターハンター』などの、幅広い世代に人気のシリーズでした。そのほか『龍が如く』『メタルギア ソリッド』『ペルソナ』『バイオハザード』『ファイアーエムブレム』などの定番シリーズも回答が多く寄せられていました。また、『初音ミク -Project DIVA-』や『戦場のヴァルキュリア』『ロスト プラネット』『世界樹の迷宮』など、シリーズとしてまだ若く、1作目が発売されたのが比較的最近である続編シリーズを挙げる人もおり、必ずしも昔からのシリーズ作ばかりではないようです。

Q3 続編タイトルを選ぶ際に重視する部分はどこですか？

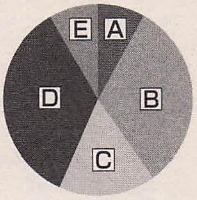
回答数
- A 世界観・キャラクターの魅力…………………… 76票
- B ストーリーの繋がり ……… 29票
- C システムのおもしろさ・遊びやすさ……………… 78票
- D 同じクリエイターによる安心感………………… 24票
- E その他…………………… 15票



　続編タイトルについて、ユーザーが求める部分をQ3ではお聞きしました。回答を見ると「世界観・キャラクターの魅力」と「システムのおもしろさ・遊びやすさ」の2つがほぼ同じ票数となっています。新規タイトルにもいえる基本的な部分にはなりますが、やはりシリーズとしてだけでなく、タイトルそのもののおもしろさや遊びやすさが重要であるといえるでしょう。「その他」として回答していただいた具体的な内容としては「主人公が同じ」「前作と同じクリエイターが重要な部分の制作に参加しているかどうか」「（シリーズとしての）世界観が少しでも垣間見えると楽しい」などの意見がありました。そのタイトルがシリーズたりえる要素として、タイトルを象徴する部分の繋がりも重要であるといえます。

Q4 続編タイトルの新規要素で最も期待する部分はどこですか？

回答数
- A 新キャラクターの追加 …… 18票
- B ストーリーの新たな展開…………………… 72票
- C 新システムの追加 ………… 36票
- D インターフェイスを含めた遊びやすさの改善………… 78票
- E その他…………………… 18票

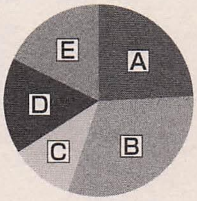


　続編タイトルに追加要素として求める部分をお聞きしました。「新たなストーリー展開」は、続編としては当たり前ともいえる要素ですが、逆に「新キャラクターの追加」はそれほど求められていないようです。また、「遊びやすさ」についての改善はQ3と同じく普遍的に求められている部分なのではないかと思われます。

「その他」で寄せられた具体的な回答としては「グラフィックの向上」「キャラクターデザイン」といったゲームの内容に関するものから、「新システムを入れればよいという発想はやめてほしい」「マンネリの打破」「遊びやすさを重視」といったゲームの根本的な部分についての回答も寄せられていました。

Q5 続編タイトルに対して主に不満に感じる点はどこですか？

回答数
- A プレイのマンネリ感 ……… 54票
- B ブランドが先行していて中身が伴わない……………… 69票
- C 新たな試みがあまりみられない………………… 24票
- D 新規ユーザーがとっつきにくい……………… 36票
- E その他…………………… 39票



　一方、続編タイトルが多く発売されるなかで、不満に感じる部分があるとしたらどのような部分かをお聞きしてみました。ほかの設問に比べると票がバラついていますが、比較的多かったのは「シリーズがブランドとして成り立っているものの、中身が伴わない」という点でした。また「Q4」にもご意見としてあった「マンネリを感じる」という点を挙げた方も多く、シリーズとして継承する要素とのジレンマを感じさせます。同様にストーリーが連続している続編や、前作のシステムを進化させた作品に見受けられるものとして「新規ユーザーがとっつきにくい」という意見も一定数ありました。

ゲームの続編タイトルに関する意見はありますか？

　最後はシリーズの続編展開全般に関して意見をうかがいました。やはり多かったご意見は「シリーズとして展開しているタイトルが多すぎる」というもの。具体的には「シリーズばかりが出ていると、新規タイトルに目が行きにくい」「シリーズだらけだとゲーム業界がダメになる、と思いつつ、シリーズものばかりを買っている自分の矛盾」など、業界全体についての意見も見られました。現在の販売ランキングなどを見ると、一部を除いて上位に多いのはやはり続編タイトルであり、新規タイトルは苦戦が見られます。この状況を好ましくないと思っているユーザーも多いようです。

　一方、「好きになった世界やキャラともっと一緒にいられる」「シリーズ化することで、より深い没入感が得られるから、今までのストーリーを踏襲したうえで新たな展開が欲しい」「好きな作品の続編なら手放しで喜べる」といった肯定的な意見も寄せられました。

続編展開は人気作の宿命？

　今回の結果を見て改めて思いましたが、シリーズ展開をしている人気作品も、最初はオリジナル作品として登場し、ユーザーとともにシリーズを重ねてきたんですよね。むろん商業的な部分での期待もあってのシリーズ化でしょうが、続編展開はファンの声を大事にした結果ともいえます。だから「オリジナル作品がヒットする」→「シリーズ化する」という流れにより、市場に続編タイトルが多くなるのは必然であるといえるでしょう。ただその反面、インタビューの際にクリエイターの方に話を聞いてみると、「まったく新しい作品を手がけてみたい」という意見も多くうかがいます。理想としては、シリーズ作が定番の人気を誇る一方、質の高いオリジナル作品も評価されるのがベストですが……。我々ゲーム雑誌も、双方の魅力をもっと的確に伝える必要があると痛感しました。

（電撃ゲームス編集長／千木良章）

次回のアンケートは？
次回のWebアンケートのテーマは「ゲームの作り手について」お聞きいたします。気になるクリエイターや開発会社について意見をお寄せいただければと思います。
アンケートは電撃オンライン上で、8月下旬～9月上旬にかけて公開いたしますので、よろしくお願いいたします。

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.12

右のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.115を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1. あなたの性別を教えてください。
①男　②女

2. あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2　④中3　⑤高1
⑥高2　⑦高3　⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生　⑩予備校生・浪人
⑪会社員　⑫アルバイト　⑬無職・休職中
⑭主婦　⑮その他

3. 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知　②書店
③電撃オンライン
④その他のインターネット　⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物　⑦その他

4. 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②時々買っている
③はじめて買った

5. 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか。
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない　④おそらく買わない

6. どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか。目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7. 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8. 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9. 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい　②よい　③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

10. 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる　②少し高い　③ふつう
④ちょっとお得　⑤すごくお得

11. 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお書きください。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃魔王　⑤電撃黒魔王　⑥電撃Girl's Style
⑦電撃G'sマガジン　⑧週刊ファミ通
⑨ファミ通Xbox 360　⑩ファミ通DS＋Wii
⑪ファミ通WaveDVD　⑫月刊アルカディア
⑬ゲーマガ　⑭Vジャンプ　⑮ゲームジャパン
⑯NINTENDO DREAM　⑰週刊アスキー
⑱その他（雑誌名でお答えください）

12. 今号の付録「『ラブプラス＋』特製クリーナークロス3枚セット」はいかがでしたか？
①すごくよかった
②よかった
③ふつう
④あまりよくなかった
⑤よくなかった

13. ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

14. あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数　⑤新作情報
⑥レビュー　⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース　⑨付録

15. 持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

16. 15で「⑨パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？
①接続している　②接続していない

17. 持っているハードの中で最もプレイしているものは何ですか？
①ニンテンドーDS（DSi含む）　②Wii
③プレイステーション3
④プレイステーション2　⑤PSP
⑥Xbox 360　⑦iPod touch もしくはiPhone
⑧パソコン　⑨携帯電話　⑩その他

18. 17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

19. 17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

20. アーケードゲームをプレイしますか？
①頻繁にプレイしている
②ときどきプレイしている
③プレイしていない

21. 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

22. 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

23. 22のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。1つ選んでください。
①TVCM　②雑誌の記事　③雑誌広告
④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント
⑦友達の情報　⑧インターネットの情報
⑨その他

24. 22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでください。
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報　⑦その他

25. これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.198-201の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

26. ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報をチェックしていますか？
①新作情報　②攻略情報
③新作と攻略の両方の情報
④情報を得ていない
⑤インターネットを使わない

27. 最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

28. ゲーム機をインターネットにつないだことがありますか？
①ある　②ない

29. 28で「①ある」と答えた方にお聞きします。インターネットにつないで何を楽しんでいますか。3つまでお答えください。
①ダウンロードタイトル
②オンラインゲーム
③ゲームのオンライン要素
④ハードごとのオンラインサービス
⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴
⑥カスタムテーマ・壁紙
⑦一般的なインターネットコンテンツ
⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【巻頭インタビュー】小野義徳氏
②【特集】タクティクスオウガ 運命の輪
③【特集】『テイルズ オブ』の新たな世界
④【企画】ジオキャッシングで"お宝"探し！
⑤【特集】ロード オブ アルカナ
⑥【連載】フロントミッション エボルヴ
⑦【連載】Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ
⑧【NO GAME,NO LIFE】イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク/ボンバー
⑨【今遊べる】LAST RANKER（ラストランカー）
⑩【今遊べる】ゼノブレイド
⑪【今遊べる】ゴースト トリック
⑫【今遊べる】Another Century's Episode:R（アナザーセンチュリーズエピソード:R）
⑬【今遊べる】コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
⑭【今遊べる】撃たれ道
⑮【今遊べる】ファイナルファンタジーXI
⑯【今遊べる】ラブプラス＋
⑰【今遊べる】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
⑱【今遊べる】LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）
⑲【今遊べる】俺たちのサバゲー VERSUS
⑳【連載】Pの奇蹟
㉑【連載】GUNDAM MANIAX
㉒【連載】諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり
㉓【連載】無双列伝
㉔【連載】乙女的ゲームス白書
㉕【連載】電撃サガ・アーカイブ
㉖【連載】DRF 電撃レーシングファクトリー
㉗【連載】カラーほうる
㉘【連載】初台ゲームほうる
㉙【連載】もぐら商事
㉚【連載】ゲエム懐古録
㉛【連載】ゲームス×コラムス
㉜【連載】Webアンケート
㉝【付録】魔法使いの夜 特製しおり
㉞【電撃モンハン組合】モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
㉟【電撃モンハン組合】モンスターハンターポータブル 2nd G
㊱【電撃モンハン組合】モンスターハンター3（トライ）
㊲【電撃モンハン組合】モンスターハンター情報局
㊳【電撃モンハン組合】狩られ道亜種
㊴【企画】ゲーム攻略本の過去・現在・未来
㊵【NO GAME,NO LIFE】TRICK×LOGIC シーズン1
㊶【もうすぐ】Halo: Reach
㊷【もうすぐ】ポケットモンスターブラック・ホワイト
㊸【もうすぐ】ケイン&リンチ2 ドッグ・デイズ
㊹【もうすぐ】エースコンバットX2 ジョイントアサルト
㊺【もうすぐ】METROID Other M（メトロイド アザーエム）
㊻【まだ先】東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～
㊼【まだ先】俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
㊽【まだ先】QUANTUM THEORY（クウォンタム セオリー）
㊾【まだ先】ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生
㊿【まだ先】デッドライジング2
(51)【まだ先】RED DEAD REDEMPTION（レッド・デッド・リデンプション）
(52)【まだ先】ゴッドイーター バースト
(53)【まだ先】英雄伝説 零の軌跡
(54)【まだ先】VANQUISH（ヴァンキッシュ）
(55)【まだ先】勇者30 SECOND
(56)【連載】もぎたて！ギャルゲマストバイ
(57)【News Folder】ホットトピックス
(58)【News Folder】iPhone/iPod touch
(59)【News Folder】ケータイ
(60)【News Folder】Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール
(61)【News Folder】PlayStation Network
(62)【News Folder】Xbox LIVEアーケード
(63)【News Folder】電撃PCゲームス
(64)【News Folder】プライスレスゲームガイド
(65)【News Folder】電撃ARCADEゲームス
(66)【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング
(67)【News Folder】ランキング
(68)【News Folder】レビュー
(69)【電撃ゲームスPUSH!】ファイナルファンタジーXIV
(70)【連載】ロスト プラネット バウンドレイブン
(71)【連載】剣と魔法と学園モノ。3
(72)【付録】『ラブプラス＋』特製クリーナークロス3枚セット

※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.12 PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。当選者は10月発売予定の電撃ゲームス Vol.14誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートのご回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

締切 9月22日 消印有効

1 『Another Century's Episode:R アナザーセンチュリーズエピソード:R』

（バンダイナムコゲームス） PS3



バンダイナムコゲームスとフロム・ソフトウェアのタッグで制作されるロボットアクション。ガンダムシリーズをはじめとした、さまざまなロボットアニメ作品から数多くの機体が登場する。作品に忠実に再現されたロボット達が交錯する興奮を体験せよ！

3名

2 『エースコンバットX2 ジョイントアサルト』

（バンダイナムコゲームス） PSP



さまざまな戦闘機で大迫力のドッグファイトを楽しめる『エースコンバット』最新作。本作の特徴は、キャンペーンモードにおける最大4人でのマルチ協力プレイ！ 複数人でプレイすることで1人プレイとは違った達成感を味わえる。

3名

3 『ケイン アンド リンチ 2 ドッグ・デイズ』

（スクウェア・エニックス） PS3 Xbox 360



ケインとリンチという2人のオッサンが上海で事件に巻き込まれ、警察やマフィアなどに追われながら必死に生き抜いていくTPS。アンケートハガキの自由欄にPS3かXbox 360のどちらが欲しいかを明記し、応募してください。

3名

4 『スプリットセカンド』

（ディズニー・インタラクティブスタジオ） PS3



どこかで見たような架空のクルマを使って、対戦相手を吹っ飛ばしたり、レース中にコースを勝手に変えてしまったりと、なんでもアリなハチャメチャ系RCG。レースによっては、ヘリの攻撃や爆発するドラム缶を避ける、なんてのも。

3名

5 自作PC用電源「ERV1020EWT」

（リンクスインターナショナル）



PCゲームを快適にプレイするためにハイエンドグラフィックボードを搭載するなら、電源ユニットの強化は必須！ 本製品は1020Wの大出力に対応する自作PC用電源。日本メーカー製のコンデンサをふんだんに使用し、安定性はバッチリ！

1名

6 ソーラーケータイ充電池「iCharge Pico」

（リンクスインターナショナル）



太陽光を利用したソーラーパネル充電と、ケータイの充電器を利用した充電の2通りに対応する小型充電池。NTTドコモ／ソフトバンク用と、au用の2種類があるので、アンケートハガキの自由欄に対応するケータイのキャリア名を記入してください。

3名

※ケータイは付属しません。

7 iPad用キャリング＆スタンドケース「OZAKI iCoat IC836L」

（リンクスインターナショナル）



※iPadは付属しません。

キャリングケースとスタンド機能を備えるiPad専用ケース。ケースのふたをケース裏側のストッパーに止めれば、平置きスタンドや立て掛けスタンドに早変わり！ さまざまな状況に応じてiPadを便利に使うことができる。

1名

8 iPad用シリコンケース「OZAKI iCoat IC835W」

（リンクスインターナショナル）



前号のプレゼントに登場したブラックモデルに続いて、今度はホワイトモデルのシリコンケースをプレゼント！ シルバーの背面を持つiPadをホワイトに染められる、違いのわかるアナタにオススメのアイテムです。

1名

※iPadは付属しません。

電撃ゲームスVol.10 プレゼント当選者（敬称略）

1『ゼノブレイド』
東京都 米澤雄太／兵庫県 松田祐輔／神奈川県 熊谷亜季子

2『ゴースト トリック』
神奈川県 桐野孝之／千葉県 池田衣里／高知県 岡村甘梨

3『ライオットアクト 2』
東京都 長谷川剛士／山梨県 大木誠／広島県 小林優哉

4『トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術師2～』
岐阜県 鷹見遊／愛知県 三輪亮／滋賀県 甲斐雄大

5『CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い』
島根県 石倉希(PS3)／青森県 永井純一(PS3)／山口県 立石瞬太郎(Xbox 360)

6『デススマイルズⅡX ～魔界のメリークリスマス～ 初回限定版』
福井県 橋本隼視／千葉県 高田将司／埼玉県 中川英明

7『G.Gシリーズコレクション＋』
神奈川県 山際晃明／岐阜県 津本浩徳／大阪府 中村和美

8 どこいつ.com モバイル「トロっとカード」セット
福島県 安田康平／沖縄県 比嘉美保子／大阪府 堀栄里

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。
また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。

二次通過者・作品発表!

第17回 電撃大賞 電撃小説大賞／電撃イラスト大賞

電撃小説大賞 二次選考通過 144作品

応募総数4842作品（長編=3181／短編=1661）

白河こたろー『まいど審判部です』／坂上向『へたれニワトリの飛ばせ方』／一休P『田辺さんは落武者っ!』／天野星字『僕の為の少女』／楢谷入眼『永久の愛とは言わないで』／鈴木成『紫禁城LOVERS』／五月雨拳人『死告人 阿多羅紫紋』／斉藤赤城『現世遊覧飛行』／ふき『（仮）サウスランドストーリー 魔王について』／石岡ナツヲ『妄者の学園 ー少女Bの日常的な非日常ー』／四方末成『れぷリカ!〜Thunderbirds Are Go!!〜』／愁霖『『彼』と『彼女』の物語り』／三原好『ツインターボ!!』／浅葉なつ『魚眼レンズ』／安熊田ガイ『君はママが好き。娘も好き。』／一田和樹『本屋史郎』／和ケ原聡司『魔王城は六畳一間!』／てい たらく『タキナミ古書店』／直井章『並木向かいのカーサ』／綿廣行『ブラック工業の解散!』／伊瀬右京『宵闇のゲシュタルト』／清水らくは『五割一分』／中維『探偵失格 大脳界曼陀羅 『愛ト謂ウ病悪ノ罹患、故ニ我々ハ人ヲ殺ス』』／平澤雅『この季節が終わるまで』／田中創『第二科学部へようこそ!』／本田一成『インサイド・ガール』／黒宮竜之介『ふらぐ・ぶれいかぁ』／黒瀬勇人『みっしょんこんぷりーと 〜人類滅亡を阻止せよ!〜』／岩関多歌雪『ソラの星〜予知猫の哀れな末路と机上の空論〜』／朽葉屋『おちゃらけ!』／姫川いさら『キッス・ガール!』／とびきたつや『ガイコツ撫子』／千里予(仮)『鉱山都市』／西村西『スプリングハズカムッ!』／井沢ラン『VOICE』／じぇんじぇん『関東復興庁除霊局/自走式人形お春改』／八重野統摩『マイネーム・イズ』／鶏那『ハクトウ』／小林夕果『トクメイキボウ』／篠崎玲『ナナシの僕とヤガリの少女』／蒼隼大『BLADE＆BULLETS〜死神たちの茶番劇』／西嶋信義『鳳凰院暁鐘譚歌』／仲町六絵『典医の女房』／鶴谷国男『親友は今日も笑う』／柚木鈴成『死なない魚』／白林透『今日、私は水をやる』／兎月山羊『アンチリテラルの数学』／神近ゆう『目を背けよ、全力で走れ』／ろん本山『Under The Ear』／大矢浩史『国家公安委員会特殊課〜早熟のストラテジスト〜』／天沢柊来『人間はただの葦に過ぎない、されど……』／芥目茶古『君と屋上とスケッチブック』／如月かのと『ヒョーガキ!』／ヒデオ『格闘遊戯』／久手野数馬『地這いの異形』／スイ『素晴らしきこの世界』／谷村十二『天狗のシワザ!』／羽根川牧人『魔法遊園地』／高山日積『蛍虫の共和制』／浦健人『コードスリンガー』／透多イグサ『隊長さんと少女の話』／日曜馨『後ろの正面』／花ヶ崎ゆう『神の眼』／砂海かなた『<予言書>と本喰いの悪魔』／保篠陽『赤い道化と逆さまの少女』／序名ツイ『聴こえてるよ聖徳太子さん』／黒羽タカアキ『魔王式日常系 〜滅ぶ世界と恋煩う少女〜』／藻野多摩夫『めびうす』／蝉川タカマル『青春ラリアット!!』／加賀秀『エレミア博物誌』／堂里美月『冥宮の女王』／辿夢龍『謡われる世界ー繭の蝶は飛べない』／木地翔太『びぃえる!』／宇佐美文香『にわとりたまご』／紅雛人『晴れときどき嵐』／凪市有李『古書店の秘密』／巻仁志『迷宮入り探偵五十音姉妹の推理草子ゆげ補正殺人事件』／正道遠理『月詠黒兎の覚醒ノート』／山田山一『永遠のマスティスカ』／藤田洋『恩返されボーイの青春』／茜森トーマ『おねがい執事さん』／藤原亨『江戸大乱〜蓬莱事件帳〜』／いぶしぎん『首化粧人 三途』／柳せっかい『Aブルースで行こう!』／半べそ『二匹のウサギの手の鳴る方へ』／秋目人『騙王』／徳山竹ノ穂『セイヴィア〜亡国の空軍将校〜』／実真房しとみ『命の親』／金子市蔵『ケダモノの世代』／三途之川ワタル『あのメイドさんは俺のことが好きに違いない!』／澁谷洋平『汝、ジャズ（J's）が為に踊れ』／形代小祈『フジャーマ』／立川ねはん『雨の日のアイリス』／赤羽太郎『放火少女の夢騒がし』／兎宮直『雀の剣』／栗田隆喬『星の司の贈り物』／越智雄大『ツィノーナ・ガレールー冷たい体ー』／鷲宮だいじん『合コンに行ったらとんでもないことが起こりました』／今福素身『十六番目の廻廊』／墓下翁『夕霧のユウ』／奇山寄影『嘘吐き真突き』／櫻井春樹『かみ×ぱに!』／木崎咲季『天上の音楽』／幸村ゆう『殺生姫をたずねて』／天羽伊吹清『シースルー!?』／入江九夜鳥『王者タカフミJ・K・P!!』／有代柚維『雪籠の鳥』／白月勇督『処刑台のミルクキャンディ』／野坂ナギサ『管理人のののこさん』／敷島紅円『パクス・ディアボリカ〜イニシャルMに気をつけろ!〜』／H・カズユキ『月光戯話〜The parade of fools〜』／鈴音ライチ『悠久の空を飛ぶ鴉〜エターナル・クロウ〜』／王河内佑『影の世界』／鷹匠芳孝『電子妖精K9ちゃん』／御園生はしら『戦国あやかし夜話』／鵜羽琉玻『魔法少女と悪の秘密結社と田中さん』／近江泉美『青空かなた!』／三崎冬生『アイボリーブラックの進撃』／泉谷一樹『せんなみ』／斎藤きあ『Placebo』／谷口正宗『懐中少女と僕の道』／大森藤ノ『アストラルアート』／広尾弘秀『妹が全裸で歩き回ってます』／杜屋幹『荒ぶるゴミに潔癖症』／二丸修一『ギフテッド』／小瀬洋一『風切りのルーチェ』／中川新『赤い狐と狸の縁』／中田明『肺魚陸に上がる』／波乃歌『回る 回る 運命の輪 回る』／倉田真之介『魔女さまの言うとおり』／九丘望『弱虫な狼の話＃第一三七三改訂版』／広瀬はるか『ヘルズ』／高橋和哉『嘘月』／広沢サカキ『アイドライジング!』／桜木祐『いのちくれない華盗人』／藤原平城『魔都の姫と宝石箱の妖精』／藤堂かのこ『音色プリズム』／まる太『ダンボールに入った吸血鬼を拾得した懸案について』／八谷巡『白いカラス』／古都藍『さよならさんかく おばけは消えた』／若狭拓海『死体に花を咲かせましょう』／多宇部貞人『シロクロネクロ』／猪野志士『戦え! 超戦隊グランレンジャー』／猪野志士『ほうむれす!』

電撃イラスト大賞 二次選考通過 17作品

応募総数 562作品

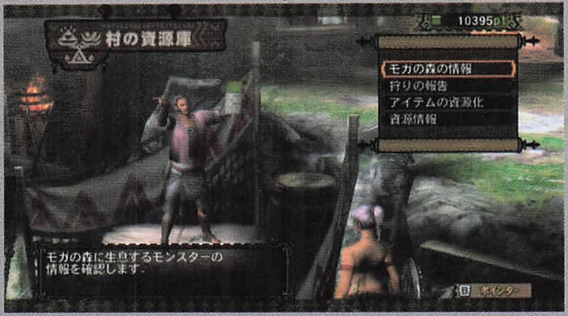
青柳アキラ／稲穂みなと／おのまる／真早／あまどれあさ／富岡二郎／竜徹／白酢／夏名譲／宮本竜馬／村松加奈子／piah／茶ちえ／割樫カト／稲嶺暢子／梨々子／南波采江





モンハン日記 ぽかぽかアイルー村





モンスターハンター3（トライ）

DENGEKI MONSTER HUNTER KUMIAI

電撃モンハン組合

今月のトピックス

『MH3（トライ）』の発売から1年



▲辻本プロデューサーと藤岡ディレクターへの連載インタビューでは、村や街を中心とした世界観の秘話に迫る。『MH3（トライ）』発売1周年の記念メッセージも掲載。

発売直前!!

『ぽかぽかアイルー村』の魅力にズームイン☆





モンハン日記 ぽかぽかアイルー村™



発売まで1週間を切った『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村（以下、アイルー村）』。開発者インタビューによるとっておきの制作秘話を交えながら、具体的なシステムとアイルー達の魅力に迫る!!

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村			
2010年8月26日発売	¥3,990（税込）		
PSP	ジャンル	ETC（アイルーライフ）	冒険
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:1人用（アドホック時は最大4人）	

愛くるしさ200%オーバー! アイルー達とぽかぽかな日々を過ごそう♥

本作は『モンスターハンター（以下、モンハン）』シリーズで活躍する“アイルー”が主役。マイアイルーを操作して、村の仲間達と村を賑やかにしていくことが目的となる。村が賑やかになるにつれ、個性的なアイルー達がたくさんやって来る!



▲村にギルドができると、最大12匹のアイルー達と探検クエストに出かけられる。歴代モンスターのかわいい見た目とは裏腹に、手ごたえのある内容となっている。



▼村では、職業や口調が違ったさまざまなアイルー達が、自由気ままに日々を過ごしている。アイルー目線のコミカルな会話に、思わずニッコリ笑顔になってしまうハズ!

ニュース! トロ&クロとのコラボレーションが実現!!

ソニー・コンピュータエンタテイメントのゲームソフトの人気キャラクターと、夢のコラボレーションが実現! 服はダウンロードクエストをクリアすると入手できるようだ。猫キャラ好きは確実に入手したい逸品!!



CHECK 1 『モンハン』シリーズとの連動要素は?

『モンスターハンターポータブル 2nd G』のセーブデータがあると、ハンターをサポートしてきた「オトモアイルー」を、名前も毛並みもそのままにアイルー村へ呼べるようになる。さらに『アイルー村』のセーブデータがあれば、2010年末発売予定の『モンスターハンターポータブル 3rd』とも連動することが可能! オトモアイルー用の防具として、マイアイルー風の防具が入手できる!!

『ぽかぽかアイルー村』開発者インタビュー

『モンハン』シリーズのスピンオフ作品として生まれた本作。次々と語られるマル秘エピソードは、アイルー&『モンハン』ファン必見!!



プロデューサー

北林 達也

プログラマーとしてカプコンに入社。『ブレス オブ ファイア』シリーズ、『バイオハザード0』などの開発に携わる。2003年『ロックマンX コマンドミッション』からプロデューサーに。

アシスタント プロデューサー

小嶋 慎太郎

プランナーとして『ストリートファイターZERO3』などを担当。『モンハン』シリーズではモンスター、グッズ、イベントの企画なども担当した。『モンスターハンター3(トライ)』よりアシスタントプロデューサーに。



『モンハン』ファンだけでなく誰もが楽しめる作品にしたい

——最初に、本作におけるお2人の役割からお聞かせいただけますか?

北林氏(以下、敬称略): プロデューサーという立場から、制作のすべてを取り仕切っています。

小嶋氏(以下、敬称略): 僕はアシスタントプロデューサーとして『モンハン』と『アイルー村』の世界観や、アイルーというキャラクター性をどう魅せていくかをメインに見ています。あとは、メディア展開などの企画も考えています。

——本作の開発はどういった経緯で決まったのですか?

北林: シリーズのなかでも人気の高いアイルーというキャラクターを使って、何かおもしろいことができないかと思ったのが、キッカケになります。そこから『モンハン』チームの辻本プロデューサーや小嶋に相談して、広がっていったというのが開発の経緯ですね。

——『モンハン』シリーズとしては異色といえる本作ですが、制作する際に特に意識したところはありますか?

小嶋: まず、アイルーが主役なので、ただの「狩り」ゲームにしないようにしました。でも、アイルー目線の生活を楽しめて、触って見ると『モンハン』っぽい空気を感じられるように意識しています。例えば会話のなかでも、アイルー達が『モンハン』シリーズに登場する村について話をしていたりするのはわかりやすい例ですね。

——少しプレイさせていただいたのですが、『MH2(ドス)』に出てくるブーギーがいたりして、懐かしさを感じるとともに、すごくビックリしました(笑)。

小嶋: よく気づかれましたね! そうなんです。ブーギーもですが、アイルーのなかにも歴代シリーズに登場してきた衣装を結構着てたりします。

北林: 古くからのファンの方は、そういう部分を見てニヤリとしてほしいですね。新しいファンの人も「あ、こんなのがあるんだ」と新鮮に楽しめると思います。

——かわいらしい見た目が特徴的な本作ですが、ターゲットは女性ということになるんでしょうか?

北林: 本家は男性ユーザーが多いので、その逆といいますか、女性向けという部分は意識したところです。

小嶋: 『モンハン』シリーズは最初、とても男くさいゲームだったと思うんですが(笑)、『MHP 2ndG』でかなり女性ユーザーが増えたんですよ。『モンハン』シリーズは世界観をとても大切にしているシリーズですので、本作にも歴代シリーズの世界観をエッセンスとしてしっかり取り入れつつ、女性ユーザーに向けて「ほっこり」する雰囲気も意識しました。こちらのほうが『モンハン』の世界観により入り込めるかなと思ったので。また、女性ユーザーだけでなく、男女問わず低年齢層のユーザーでも楽しんでいただけるように意識しています。



◀机の上には『アイルー村』グッズが!そのクオリティの高さに感動。持ち帰りたかった……。

北林: 最終的には『モンハン』ファンであるすべての人が楽しめるようなバランスに仕上がったと思いますよ。

小嶋: シリーズのファンなら『モンハン』としての『アイルー村』も見てほしいですね。同時に、タイトルは知っているけど、ちょっと怖いという低年齢の方とか、ACTが苦手で、気になるけど手を出せないというユーザーへの、大きな窓口になればいいなと思っています。

——BGMもメインテーマを取り入れつつ、従来の民族楽器風ではなく、ポップな感じに仕上がっていますよね。

小嶋: メインテーマは、本作の雰囲気に合わせてアレンジしたものを入れています。この曲は、聴いた瞬間にみんなが「モンハンだ!」と感じるところだと思うので、外せない要素ですよね。

北林: 民族楽器っぽさがなくても『モンハン』っぽくなるだろうと思ったので、自由にやってもらいました。

——ちなみに開発を進めていくうえで、これでイケる!という手ごたえを感じた瞬間などはありますか?

北林: クエストを初めて画面で見たときですね。12匹という大勢のアイルーが探検クエストで歩いているのを見て、「すごいおもしろそう!」だと感じましたね。そのときはまだ細かいモーションも入っていない状態でしたが、ゾロゾロと歩いているだけでも感動しましたよ。

小嶋: ゲームを作る前のコンセプトとして、かわいいアイルーをたくさん出したいというのはありました。それもあってアイルー達が動き出したときには、いい歳したおっさん達が、みんな野太い声で「いいね~♥」「カワイイ~♥」とキャッキャしていました(笑)。

村おこしへの道 1 アイテムを集めて施設を拡張しよう!

スタート時は何もない村だが、採掘や探検クエストで入手したアイテムをもとに、施設を作ったり拡張したりすることができる。釣り師や菜園家など、各施設のエキスパートが仲間になれば、より多くのアイテムが手に入る!



漁業

釣りの方法は『モンハン』シリーズと同様。沖に行けば行くほど珍しい魚が釣れるようだ。



牧場

新鮮なポポのミルクが絞れる。拡張で飼育できる数が増えるが、ポポはどうやって捕まえる?





▲各施設で入手したアイテムは、「ぽかぽかポイント」に交換することが可能。ポイントを貯めて施設をドンドン拡張しよう!!

楽しさはココにも! 広場や海岸にもアイテムが!



アイテムは各施設以外に、広場の草むらやブーギーのエサ箱など意外なところから手に入ることもあるようだ。毎日同じ風景に見える場所も、くまなく探索すると特別な落とし物に出会えるかも!



虫捕り場

虫捕り係に効果的なアイテムを渡すと、虫を集めてくれる。拡張で虫の種類が増えていく。



畑

畑で採れた野菜などを料理が得意なアイルーに渡すと、おいしい料理を振舞ってくれる。



採掘場

◀採掘場で『MHP 2ndG』に登場したトレニャーを発見。もしかしたら村に住んでくれる?

CHECK 2 マイアイルーの設定をしよう!

プレイヤーが操作できるマイアイルーは、名前を自由に付けられるほか、毛並みと声を選べる。声は「おとこのこ」や「おんなのこ」など、特徴的な声が用意されているので、性別なども自分好みに設定できるようだ。マイアイルーはゲームスタート時に「ぽかぽかベスト」という服を着ているが、プレイを進めていくと新たな衣装が手に入ることがある。自分だけのこだわりアイルーをマルチプレイ時にお披露目しよう!

個性をより引き立たせるアイルーのディフォルメ化

――本作では、アイルーが大幅にデフォルメされていますが、この形になった経緯を教えてください。

北林：このデザインは『MHP 2ndG』のメディアインストール画面で使われていたり、グッズ化もしていて元々人気のあるデザインだったんです。本作を作ろうと思ったときに、アイルーの表情やリアクションをよりイキイキ見せたいという意図もあって採用しました。

小嶋：リアルなアイルーの姿で、という話もあったんですが、今回は喜怒哀楽を表に出して行こうということになり、ディフォルメ化しました。より細かく多彩な表情が演出できるようになったと思います。

北林：表情を見ているだけでおもしろいですね。

――ちなみに、お2人の特に好きな表情はありますか？

小嶋：僕は「><」ってなっているやつが好きですね。

北林：僕もこの顔が無邪気で大好きなんです。走るときは、絶対これじゃないとダメって言ったんです（笑）。

――アイルーの声も、リアルな猫の声から声優さんの声に変わっているようですが……？

北林：これは『モンハン』シリーズの伝統ともいえるのですが、声優ではなく、社員が声の担当をしています。シリーズでいえば、小嶋もいくつか担当していますよ。

小嶋：僕は『MHP 2ndG』と『MH3(トライ)』の野太い声のハンターや、『MH2(ドス)』では大長老を担当しています。あ、あと教官もですね。開発のみんなが、1つ1つ真剣に録ってますよ（笑）。

北林：芸達者な人が多く、みんなうまいんです（笑）。

小嶋：マイアイルーの設定時に設定できる、かわいらしい「女の子」の声があるんですけど、実はこの声を担当しているのは、『MHP 2ndG』の村長である、おばばの声を演じている人でもあります。本当に同じ人なのかというぐらいに声を使い分けていて、驚きますね。

――『アイルー村』では、アイルーのほかに「ちびクック」もしゃべるので、非常に驚きました。

小嶋：これは『アイルー村』だからこそできたネタだと思います。ハンターが聞いてもクックの言葉はわからないと思うんですけど、ある意味モンスター同士だったら話が通じるという解釈です。

北林：ちなみにゲーム中では明かされませんが、あのサイズのクックは、クエスト中に出てくるものとは違います。村に遊びにきた、タフな子供のクックなんですよ。

小嶋：「クックック」って笑います（笑）。

――セリフの語尾が「ニャ」ではなく、違う語尾のアイルーもいますよね。

北林：全員が「ニャ」だと、会話のやりとりで個性を出しにくかったというのが主な理由です。「ニャ」を使わないことで、キャラクターをより濃くすることができました。これも本家ではできないことでしたね。

――ちなみに、本作では全部で何匹くらいのアイルーが登場するのでしょうか？

小嶋：具体的な数は内緒ですが、結構たくさんいますね。シリーズを通して出にくい「○○の逆鱗」のような位置づけの、非常にレアなアイルーもいますので、すべてを集めるのはかなり苦労すると思いますよ。

――お2人のお気に入りのアイルーを教えてください。

小嶋：僕は料理長ですね。初代のキッチンアイルーってコック帽でシェフだったじゃないですか。次が、和風の板前。じゃあそのあと、本家がたどるかもしれない料理人のアイルーは出さないほうがいいな、というのがありました。じゃあインド料理なら大丈夫だろうと思って、藤岡・一瀬の両ディレクターに聞いてみたら「斜め上に行ったね」と言われてOKをもらいました（笑）。南国風ならインド料理だ！　という発想で生まれましたが、アイルーの「ルー」をかけてカレーという理由もあります。オツカレーという食事も出てきますよ。

北林：僕はもちろんアイルーも好きですが、ブーギーも大好きなんです。ブーギーも本作でデフォルメされていて、本家よりもさらにかわいくなっているんですよ。

――ボツになってしまったアイルーはいましたか？

北林：ありました。ワンレンのような髪型をしているアイルーがいて、デザイナーに聞いたら頭に乗っているのは「ワカメです」ってハッキリ言うんです。とにかく見た目が怖かったですね（笑）。

小嶋：個人的には、キャラとしてはアリだったんですけど、ボツになってしまいました（笑）。

――アイルーは見た目だけでなくリアクションも豊かですが、お2人の好きなリアクションはありますか？

北林：カルチャーショックで驚いたときに、体が縦にビヨーンと伸びるリアクションが好きですね。クエスト中だとみんなが一斉にするので、さらにかわいいです。

小嶋：僕はクエスト達成後の不思議な踊りが好きですね。癒されます。あとは、寝る姿もいいですね。ジャンプしたかと思ったらカクッと寝るんですよ。

――そういえば、アイルーがブーギーから降りるときに、毎回決めポーズをとるので思わず笑ってしまいました。あと、草むしりをするたびに、毎回尻もちをつくところなども、すごくかわいいと思いました。

北林：デザイナーも『モンハン』が大好きな人がやってくれているので、そういう部分にちょっとした遊び心を取り入れてくれました。「ブーギーに乗る」という要素も、ただ乗って歩くということを予想していたんですよ。でも、デザイナーから「走らせてみました！」と言われて、見たらロデオみたいなモーションになっていて（笑）。『モンハン』好きが、かねてからアイルーにこんなことをさせたい、と思っていたことが取り入れられていて、それがアイルーらしさにつながっていると思います。

――ちなみにアイルーはネコ風のキャラクターですが、ネコ派かイヌ派ですと、やはりお2人はネコ派？

北林：もちろん僕は、断然ネコ派です！

小嶋：……イヌです。ネコも好きですけど。

北林：ちなみに、ネコ派なんですけど猫アレルギーです。

小嶋：僕もです。さらに辻本も猫アレルギーです（笑）。

北林：プロデューサー陣は誰も猫に近寄れないんですよ。近寄ったらちゃんと手を洗わないと大変で（笑）。



▲北林さんと小嶋さんがお気に入りの表情はコレ。走ると自動的にこの表情になるのは、北林さんのこだわりだとか。

クエストで意識したことは「操作は簡単だけどおもしろい」

――クエストの形式も、シリーズとは違う独自のものになっていますが、この形に落ち着いた経緯は？

小嶋：現在の形式になるまでには、かなり時間をかけましたね。ただのアクションゲームだとおもしろくないですし、難しすぎてもダメだと思います。"操作は簡単だけどおもしろい"という部分を目指しました。

村おこしへの道 2　アイルー達を集めてもっと賑やかに!

アイルーは主に村が賑やかになることでやって来るが、それ以外でも仲間にする方法があるらしい。アイルーが増えると施設が増えたり、会話などが変化したりするようだ。アナタならどんなアイルーを仲間にする？

困っているアイルーを助けよう!

▶村の噂を聞きつけて、ランチという名前のアイルーが様子を見に来たようだ。どうやら魚を欲しがっているので、ランチが求める魚を渡そう。





◀魚を渡すとペロリと食べてしまった‼　食いしん坊のランチは探検クエストで活躍してくれるようだ。このように村でもクエストが発生していく。

集めたアイルーによってお店ができることも!

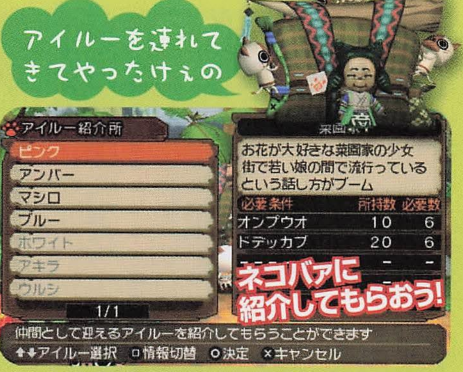
▶交易長が仲間になると交易が行えるようになる。村のアイテムを交易長に渡すと、交易家達が各地の貴重な交易品を持って帰ってきてくれるかも。





◀占い師を仲間にすることができれば、ブーギーパーク内に占い屋が開設され、今日の運勢や相性占いなど、本格的な占いが楽しめるように！

ネコバァに紹介してもらおう!



▲ネコバァからアイルーを紹介してもらうにはアイテムが必要だ。

楽しさはココにも!　アイルーと仲よくなろう!

村にアイルーがやってきたら、コミュニケーションをとって仲よくなろう！　村の仲間達には「仲良し度」というものが存在し、それを満たすと何かいいコトが起きるようだ。仲よしのアイルー達が増えれば、難しい探検クエストも結束力でクリアできるはず‼



アイルーへプレゼント!



◀住民にアイテムをプレゼントすることで「仲良し度」がアップ！　アイルーによって好き嫌いがあるので、渡したときの反応を見るのが重要。プレゼントをもらったときの台詞にも注目！

宴で飲ミュニケーション!?



▶マツリというアイルーが仲間になると宴が開催できるようになる。宴に参加したアイルー達とワイワイ盛り上がれば、「仲良し度」もアップ‼

仲よくなって衣装をゲット!



▲衣装を衣装係に渡すと着替えができ、オシャレを楽しめるように！　さまざまなコラボ衣装をはじめ、いろいろな衣装を集めたくなる！

CHECK 3　「おつかれ度」と「採取運」

探索クエストに行くと、クリアの有無にかかわらずアイルー達も疲れてしまう。この「おつかれ度」は、料理人に料理を振舞ってもらうと回復することができる。そのほか、マイアイルーが村で採取する際にかかわってくるのが「採取運」。この「採取運」は日々変化し、これによって入手アイテムが大きく変わるのが特徴となっている。1日が始まったら、とりあえずメニューをチェックするといいかも？

北林：アイルーらしさという点では、アイルーは自由気ままなので、それぞれが自分勝手な感じに動くというイメージで「提案」というシステムになりました。
小嶋：提案を選択するだけでいろいろなリアクションが起きるので、賑やかで楽しい雰囲気が味わえますよ。
北林：当初はアイルーを自分で操作するバージョンもあったんですけど、自分で操作して失敗すると自分のミスになってしまうんです。そうすると、どうしても本家である『モンハン』のように、自分のテクニックと直結してしまってキャラクターへの感情移入がしにくいんです。アイルー達が、ある程度自分で考えて動いてくれることによって、逆にプレイヤーがアイルーを見守っているような感覚にできると思い、こういう形にしました。
——ちなみにユーザーが驚くようなモンスターは、登場したりするのでしょうか？
小嶋：そうですね。登場します。
——『アイルー村』だけのオリジナルモンスター登場！みたいな展開を期待してもいいでしょうか？
小嶋：う〜ん、どうでしょう（笑）。
——探検クエストのコツはありますか。
小嶋：アイルーは弱いので、まずは仲間を集めること。仲よくなって結束力を高めることも大切ですね。
北林：本当は通り抜けられるのに、罠のごとく攻撃したくなるシチュエーションを作ったりします。何度もトライして覚えていくのも大事だと思います。
——こちらも本作独自のシステムとなりますが、カルチャーショックを採用した経緯を教えてください。
小嶋：アイルー達は元々文化レベルが高くないので、村が発展していく過程で驚くことがいっぱいあるはずだと感じて、このシステムを思いつきました。すべてのものに対して新しい驚きや発見を感じるというアイルー達の純粋さを、うまく表現できたかなと思っています。



◀終始ジョークを交えてにこやかにお話してくれた両氏。本作への自信のほどがうかがえる！

初めてユーザーの意見を取り入れることができて嬉しかった

——『アイルー村』に登場する施設のなかで、特に注目してほしい部分を教えてください。
北林：1つは「モンハン部」という公式の携帯ファンクラブサイトの企画でできた「占い屋」ですね。アイルーのデザインを募集して、最優秀作品として選ばれたものをゲームに登場させました。ユーザーから生まれたアイデアという点で、特に注目してほしい部分になりますね。もちろん占いの部分は本気で作ったので、しっかり楽しめるようになっていると思いますよ。
小嶋：モンハン部のほうでイラストコンテンストをやっていたこともあり、募集しようという話になりました。みなさん、自分のなかでこういうアイルーがいたらいいなっていうのはあると思うんですよ。
——ユーザーの意見がシステムとしてゲーム中に組み込まれたのは、これが初めてになるのでしょうか？
北林：そうですね。シリーズでは初めてになります。ちなみに、キャラクターとして登場するのは占い師のみですが、ゲーム中で閲覧できるギャラリーには、みなさんが応募してくださったアイデアが100案ぐらい収録されています。応募していただいたユーザーさんは、自分の案がギャラリーに入っているかどうかを確認する楽しみもあると思いますよ。
——選考した際に、特に印象に残っているアイルーのデザイン、アイデアはありますか？
北林：実は応募で多かったのが占い師なんです。いろいろなユーザーさんが、さまざまな占い師を考えてくれました。あとはパティシエのアイルーも多かったです。
小嶋：僕のなかで印象深いのは「マスク ド アイルー」ですね。すごいインパクトありました。
北林：覆面を被っていてメキシコレスラーみたいな感じなんですけど、顔がトローンとしていてお腹も出ているんです。アイルーにプロレスをさせてほしいと（笑）。
小嶋：さすがに『アイルー村』にリングを設置するのは、世界観的にちょっと違うかなということがありまして（笑）。残念ながら採用されませんでした。
北林：すべてに目をとおしましたが、本当にすごい数の応募がありました。チラシの裏に鉛筆で書いた小さいお子さんからの応募もあって、すごく嬉しかったですね。
——ちなみに、ダウンロード要素など、今後の展開もまだまだ用意されているのでしょうか？
北林：もちろんです。期待していてください。
——それでは最後に、発売を楽しみにしている読者のみなさんに、メッセージをお願いします。
北林：アイルーのリアクションや表情に非常に気を使って制作したので、注目していただけると幸せです。この夏はぜひアイルーライフを満喫していただければ。
小嶋：いろいろな個性を持ったアイルーを集めていく楽しいゲームです。キミのオトモアイルーも活躍するぞ！発売までもう少しお待ちください‼

村おこしへの道 3 アイルー達の提案に注目！探検クエストに挑もう！

横スクロールで進んでいく探索クエストは、目的のアイテムや素材を入手して、アイルー達を無事にゴールへ導くとクエストクリアとなる。アイルー達が出す提案がクエストクリアの重要なカギとなってくるのだ。



▲仲間は村での仕事に大きな意味を持つ職業を持っている。連れていくアイルーによって、提案に大きな変化があるようだ。

▼釣り師を探検クエストに連れていくと、池の前で魚マークの提案を出してきた。釣り師がいないと素通りになることも。



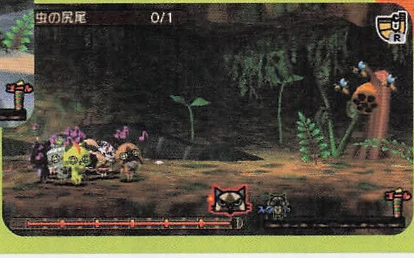


▲魚マークの提案を選択するとアイルー達が池で釣りを始め、目的の素材を入手することに成功！　これも釣り師のおかげだ。

モンスターへの対応がカギ

◀小さなアイルー達にとってモンスターは恐い存在。寝ている場合は刺激しないようにするなど、争わない方法を考えたほうがいいかも？







この提案にはどんな効果が？

▶アイルー達の頭上にある「♪」マークに注目。クエスト中なのに、みんなで楽しげに歌っている。果たしてその効果は……!?

楽しさはココにも！ マルチプレイでさらに楽しく！

マルチプレイでは、他のプレイヤーを自分の村へ呼んだり、他の村へ遊びに行ったりできる。プレイを進めるとプレイヤーごとに村の個性が出てくるので、自分の村との違いを見てみよう。マルチプレイならではのブーギーレースや探検クエストを楽しむのもオススメだ。

手ごたえアリアリのブーギーレース



◀タックルをしたりタル爆弾を投げつけたり、なんでもアリのドタバタレースが開催！

協力プレイ専用の探検クエスト



▶難しい探検クエストも協力すれば楽にクリア？　声を掛け合いながら探検を進めよう。

CHECK 4 アイルー村ではカルチャーブーム？

アイルー達が新しいアイテムを入手したりすると「カルチャーショック」が発生。その受けたショックは「カルチャーショックポイント」として換算され、このポイントを使うことで村にさまざまなカルチャーを広めることができる。得られるポイントは、珍しいことであるほど高くなるようだ。いろいろなところに出かけて、おもしろいカルチャーをたくさん見つけよう！



俺だけの狩られ道

誰にでも忘れられない「俺だけの」狩られ道がある

すっかり夏休みモードで、友達の家に集まってハンターライフを満喫しちゃってるキミ！　世の中にはまったく休めない男達がいることを忘れてはいけない。今回はそんなお話。

モンスターハンターポータブル 2nd G			
発売中（2008年3月27日発売）	UMD版:¥2,100（税込）／DL版:¥1,600（税込）		
PSP	ジャンル	ACT（ハンティングアクション）	ACT
	メーカー	カプコン	協力
	備考	プレイ人数:1〜4人	

twitterでモンハンを語るコーナー モンハンなう ハイパー

電撃のモンハン関係スタッフによる大好評のtwitter企画！　毎度毎度定まらない着地点についに担当編集の男塾先輩が咆えた！　というわけで今回は素顔をさらすことで、何が起きても自己責任という十字架を背負わす生ライブを決行。働き盛りのおっさん4人による狩り物語！

Kararecoという名の悪魔

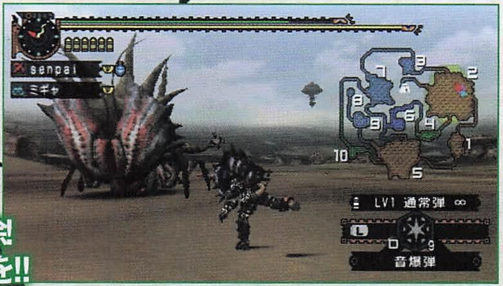
【今回の雑談に参加した電撃の関係者】
電撃ゲームメディア主筆・倉西、電撃PlayStation編集長・西岡、電撃ゲームス編集長・千木良（おしょう）、電撃PlayStation・青毛野郎、電撃ゲームス・男塾先輩
※上記の名称以外は一般ユーザーの方になります。

先輩：さて、何度かやってきたtwitter企画ですが、おまえらいい加減にしとけよと一度だけ言っておく。いい加減にしとけよと大事なことなのでもう一度言っておく。
西岡：先輩はたまに上司とか関係なく攻め込んでくるよね。怖い。
倉西：もうね、しょうがないよ。多分直んない、こういうところ。
先輩：はい、そうでしょうね。というわけで、いつものようにtwitterで適当にお茶を濁す時代は終わりました。これからは自分の素顔をさらしつつ、自己責任でいろいろと語っていただこうかと、そういうわけです。そこで今回は、生ライブ中継でユーザーの方々と直接あれこれやってみようと、そういう実験を行います。生中継には今流行の「Ustream」を使いますよ。まぁここでやるのは『2ndG』のプレイですが、基本的にプレイ画面は写さずに、画面上にはおっさん4人が映し出されるのみの、画的にアレな感じで。
倉西：あ、俺はいくらなんでもひどい格好なので映るのは拒否。
おしょう：それでもおっさん3人か。これは画的にしんどいなぁ（笑）。せめて女の子でもいればいいのに……。
先輩：まぁこれも今までの報いだと思って諦めてください。いや、いろいろ言いましたけど、特に何が悪かったとか、そういうのはないんですけどね。生ライブやってみたかっただけっす。ひと夏の経験っす。
青毛：んで、今日は何をするんすか？
倉西：はい、それはもう決まってます。ちょっと前から始めている女子ハンターキャラのkararecoのハンターランク上げを手伝ってもらいます。
西岡：なんか地味。
先輩：初生ライブでも接待プレイですか。そうやってきっと『MHP 3rd』が発売してからも私らの待遇は変わらんのでしょうなぁ。
青毛：一般兵士のかわりなんて……いくらでもいるんだよ!!
西岡：じゃあ青毛クビね。
倉西：そういうことになるなぁ。
おしょう：毎回クビを宣告される企画……おそるべし！
青毛：みんなツンデレ過ぎるだろ！
先輩：茶番はこれくらいにしときましょうか。さて、というわけでkararecoお嬢さんのハンターランクを上げるということで、今回もよろしくお願いします。あ、ここまでの中継を見てくれているユーザーの方からコメントが来てますよ！　えーと……。
「kararecoの訓練所は…終わったのかな(keisuke_num765)」
倉西：まだ終わっていません！　続きは電撃PlayStationで連載中の狩られ道黒毛と電撃ゲームスで連載中の狩られ道亜種で書く予定ですので、お待ちください。
おしょう：さて、ボチボチ始めますか。最初は何からだべか？
西岡：青毛！　こういうときはアレだよな！
青毛：へ？　なんかありましたっけ？
倉西：オマエは本当にバカだなぁ。本日（8月5日）発売の電撃PlayStationに『2ndG』に関する攻略記事がたくさん載ってるじゃん。これ告知したほうがいい流れ。
青毛：『アイドルマスター』の付録とか付いてるんでしたっけ？
西岡：オマエバカでしょ……あぁもう、イラついてきた！
倉西：そうこうしてる間に集会所にはおしょうしかいません。
青毛：あら便利。こんなところにキークエスト一覧が載ってるよ！　さすが電プレ！
倉西：kararecoさんのハンターランクを上げるために必要なクエストはなんでしょう？
青毛：………。
西岡：オマエは……。
倉西：青毛はほっといて、とりあえず「ドスギアノス急襲」から始めますか。
先輩：kararecoさんはガンランス固定なんでしたっけ？
倉西：一応そのつもりだけど。でも俺、なんもできないよ。
西岡：なんかやりましょうよ。
先輩：さて、kararecoさんはガンランスですが、ほかの方の武器はなんでしょ？
西岡：自分はハンマーです。
おしょう：大剣ですよー。
青毛：自分も大剣。
西岡：青毛、ランスじゃねーのかよ！
おしょう：なんで大剣なの？

盾蟹 ダイミョウザザミ



▼堅い鋏を盾のようにして身を守る通称・盾蟹と呼ばれるダイミョウザザミ。盾のようにガードしている最中は、音爆弾などでその状態を解除することが可能。



青毛：俺の覇王剣クーネエムカムが火を噴くぜ！
倉西：オマエ、なんか言うと必ず「火を噴くぜ！」って言うよな。なんで？
青毛：インド人。
西岡：オマエ…振れ幅大きすぎだろ（笑）。クビにしたくなってくるよ。
青毛：契約があるんで無理です。
先輩：そんなことを言ってる間にクエスト終了です（笑）。西岡さんが最後の攻撃でした。ところでkararecoさんは何かしましたか？
倉西：今、竜撃砲撃った。
西岡：今ですか（笑）。
先輩：次は「大地を泳ぐモンスター」です。
西岡：ハンマー大活躍！
「次、ドスガレオスだー。苦手だ。ガレオスとか魚竜は…（keisuke_num765）」
西岡：大変ですよね。音爆弾とか使わないと。
おしょう：あれ？　もう終わった？
倉西：俺だな。俺の竜撃砲。あれ？　でもリロードしてないから俺じゃないな……。
「質問：ガンランス使いさんから見た、ガンランスの売り、ここが爽快なんだよというところは？（keisuke_num765）」
西岡：連係でしょう。砲撃→砲撃→斬り→斬り→砲撃みたいな。あとは竜撃砲でしょう。あれは爽快だよね。ただ、他のプレイヤーがいるときはTPOをわきまえてほしい武器でもありますが。あと、通常と拡散とか特徴が違うのもキモです。
倉西：な、な、なに？
先輩：いやいや、なんかあるでしょ？　ここまで使ってたら！
倉西：だから使ってないって。使ってないゆえに教えてほしいよ、逆に。
西岡：質問に質問で返したよ！　この人は。
倉西：「砂に潜む巨大蟹！」行くよ。
先輩：そろそろkararecoさんに活躍してほしいですよね。
倉西：いや、そういうの、いいから。
青毛：ダイミョウザザミに1人で行ってもらいましょうよ。ザザミのジャンプで一撃で終わるkararecoが見たい。
西岡：あーもう、kararecoが竜撃砲撃った！余計なことを……。
倉西：やったらやったで文句かよ！
おしょう：このライブ、制限時間あるんだっけか？
先輩：一応30分くらいかなと思ってましたが、どうしましょうか？
青毛：「まだ見たい」と「もういい」で投票してもらいましょうよ。
倉西：もうオマエらやめろと（笑）。
おしょう：もう1回くらいやりましょうよ。
先輩：一応20人くらい見てますよ、今。がんばりましょうよ。
倉西：「いたずら好きの桃毛獣」はいいクエストだよ。今、素でおならしそうになった。
西岡：これはひどい……。
倉西：そんなこと言ってたら、ババコンガに屁された!!
西岡：kararecoが落ちた!!
おしょう：karareco──!!
青毛：kararecoがただのバックステップを食らって落ちた。
倉西：青毛！　バラすなよ!!!!
先輩：ついに落ちましたね。
おしょう：あらら、狩猟しましたーよっと。
「みなさんそれぞれの好きな装備を教えてください（shitumonkun）」
西岡：好きなシリーズだったら、ボーンシリーズかな。ちょっと褐色の女性キャラが着てるのがいいです。色合いがいいよね……って、いきなりマニアックすぎた？
おしょう：おいらはギザミシリーズ。頭尖ってるのがいいのよ。
青毛：ちなみに俺の好きなのはヒーラーUだよ。みんなに見せたいなぁ。
倉西：（失笑）。
おしょう：ついに緊急クエストですがな。ドドブランゴ～。
西岡：ところで今どれくらい見てる？
先輩：……あ、減りましたね（笑）。でも17人くらいですけど。
西岡：これ、どういう人が出てたらいっぱい見てくれるんだろう？
先輩：女の子じゃないっすか？
おしょう：じゃあダメじゃん（笑）。
先輩：今後は何か考えましょう。
西岡：あれ？　kararecoがガンランスじゃない。双剣使ってる！
倉西：うん。使ってみた。
先輩：うわー。いきなり縛りをやぶった。
倉西：いいじゃん、フリーダムでいこうよ。青毛、クシャルダオラの麻痺ったところのマネしてよ。
※小刻みに震える青毛。
先輩：これは放送事故でしょ（笑）。
西岡：青毛は全モンスターの麻痺ったところのモノマネができます！
倉西：モンハン麻痺芸人！　すごいよね青毛。
おしょう：始まってますがな～。
青毛：装備が弱いと緊張感あっていいです。
倉西：乱舞乱舞！
おしょう：あれ？　誰かピヨってる？
青毛：あ、俺です。
西岡：青毛、狩猟笛で来たの？　なんで旋律使わないんだよ？
青毛：そういうのに期待してはいけない。
倉西：青毛、ドドブランゴの麻痺マネ！
※小刻みに震える青毛。
先輩：視聴者が減りました！
倉西：やっぱダメなのか……麻痺は。
「俺好きだけどなーｗｗ　青毛さんの麻痺芸（keisuke_num765）」
倉西：お、ファンができた！
西岡：貴重なファンが（笑）。
おしょう：狩猟したーよ。
先輩：これでハンターランク2になりました。
西岡：おめでとうございます。
倉西：こんな感じでここまで来ちゃいましたけど、本日の総括を青毛さんにお願いします。
青毛：ありがとうございました。
西岡：ほらー。そういう寒い感じのこと言うから視聴者が減っちゃったよ。13人だよ？
先輩：でも累計は84人も見てますよ。通りすがりをつなぎとめる方法を考えましょう。
青毛：俺が女装するとか？
倉西：いやぁ、電プレあってよかったよなぁ。
西岡：ホント助かりましたよね。
青毛：あれ？　スルー？
先輩：それでは最後に西岡さんから電プレ最新号の告知をしてもらいましょう。
西岡：『2ndG』の攻略＆データ集は最近始めた人にとって必見の内容なので、ぜひとも参考にしてください。さらに『ぽかぽかアイルー村』もたくさん載ってますよ！
先輩：青毛さんは何か告知ありますか？
青毛：嫁さん募集中です。
先輩：一応中継で顔出てますからね。ここから恋に発展なんてこともあるんじゃないかと。
青毛：つぶやいちゃって！
先輩：狩られ道おじさん的には告知とかないんですか？
倉西：ないなぁ。
先輩：ないんですか？　まったく？
倉西：ないね。
先輩：今後、kararecoさんをどうしていきたいとかないんですか？
倉西：ないねぇ。
西岡：ちょっと～。
倉西：はい、今日はもう終わりです。kararecoのハンターランクを1つ上げました。そんだけですね。ただ、久しぶりにみんなでプレイした感じはありますね。2、3年前は毎日やってたもん。イベントもやってたし。そういう気持ちを思い出しながら、年末の『MHP 3rd』を待つと。あとは『ぽかぽかアイルー村』。これも超やるね。マジで。
先輩：ではまた次回お会いしましょう！

kararecoがただのバックステップ食らって落ちた（青毛）
青毛! バラすなよ!!!!（倉西）

俺たちで狩られ道

編集部の『モンハン』事情 その1

はい、担当編集の男塾先輩です。というわけで今回の生ライブの模様はいかがでしたでしょうかと、ごく一部の視聴者の方々に問うてみる。まぁ初めてですからね、そりゃいろいろありますがな。ただ、どう考えてもおっさんしか映らない動画なんてさ、見たくないよねー。それだけが反省点。今度があるかどうかはわからないですけど、女性を入れてやってみたいっすな。というか、女の子だけでワイワイやってるところを中継していきたい。積極的に。そうしたら多分数字もいいし、何より自分が楽しい。『モンハン』も楽しくて、仕事も楽しかったら言うことないよね！

そんな夢みたいなことも言いたくなりますよ。

今ね、朝の6時です。

昨晩の生ライブが終わってから、ずっとこの原稿を書き続けているわけですが、終わる気配がありません。もうすぐ入稿締め切りの時間ですが、どうなっちゃうんでしょう。西岡さんがこんなことを言ってました。

「これまとまんないよねー」

アンタ正解。これ、まとまんないわ。
いやいや、でもまとめるけどね！　というか、本当にもうちょっとしっかりやりましょうと言いたい。仮にも編集長クラスのハンターが3人もいて！　青毛はまぁ……インド人ということが判明したのでいいでしょう。なんとか上の原稿はまとまりつつあるので、問題はこっちですな。本当は今回もアドホック・パーティーで何かやろうと思っていたのですけど、もうまったく時間がないのです。お願い、愛に時間をです。

そこで先輩は考えました。
編集部の連中に取材してみよう……。

毎日ゲームばっかりやってる我が編集部の猛者達に『モンハン』について聞いたら、きっとおもしろいことが聞けるはず！　それをまとめて記事にしたらステキやん！　我ながら天才すぎるでしょー。

というわけで、辺りを見回したところ、いました。ゲーム大好き人間が。編集部が誇るゲーマーのmegane氏の登場です。

先輩：megane君、『モンハン』ってプレイしてた？
megane：やってましたよ。『2ndG』ですけど600時間くらいですかね。
先輩：え、そんなにやってたの!?　今まで編集部にいて『モンハン』臭を漂わせたことなんてないよね？
megane：そうですねぇ。もうずいぶん前にプレイしてましたから。当時所属してた部署の連中とよくやってましたね。あとは嫁とかですか。
先輩：あ、奥さんもプレイするんだ？
megane：あんまりゲームとかするタイプじゃないんですけどね。気に入ったゲームは一緒にプレイしてくれることもあります。『2ndG』がそんな感じでしたね。
先輩：でも最近お子さん産まれたじゃないですか。なかなか一緒にゲームなんてできないんじゃない？
megane：そうですね。今は家でゲームできないので、編集部に泊まってゲームをしてる毎日です。
先輩：何かが間違っている気がするけど……。ちなみに武器はどんなの使ってたの？
megane：最初は片手剣がいいと言われたので、G級までずっと片手剣でプレイしてました。だいたい1人でも狩れるようになってきて、ナルガ装備とか作ったあたりから、今度はヘビィボウガンにハマって。
先輩：なんか極端だよね。大剣とかハンマーとか、そういう武器はまったく使わなかったの？
megane：ですね。ランスとかもまったく使ったことがないです。太刀はちょっと使いましたけど、ほかはまったく使おうと思いませんでした。片手剣があればだいたい狩れましたから。
先輩：えーと『モンハン』のどういうところが好き？
megane：やっぱりみんなで集まってワイワイできるのが楽しいんじゃないですかね。当時はすごくモチベーションが高くて、ずっとみんなでプレイしてました。
先輩：ちなみに年末に発売予定の『MHP 3rd』に期待することとかある？
megane：そうですね……新しいモンスターにはやっぱり期待しちゃいますね。すでに情報がいくつか出てるので、早くプレイしたいですよ。操作感とかカメラ視点とかもちょっと気になりますね。

うーむ。思いがけずいい話を聞けたような気がする。実は編集部のなかでも人知れずプレイしている人間がまだいるような気も……。調査は次号も続く予定！

twitter企画に関するお願い
今回の雑談イベントに参加された方、ありがとうございました！　今後も、電撃各誌ではtwitterを使用した企画を掲載させていただくと思いますが、あらかじめご了承いただきたい点がございます。本企画に関連してツイートしていただいた内容、また、ツイートしてくださった方のアカウント名は、事前事後の連絡なしに雑誌掲載される場合があります。この点をご了承いただいたうえで、ぜひぜひ積極的にご参加ください！



『MH3(トライ)』ディレクター
藤岡 要
グラフィックデザイナーを経たのち、初代『MH』でディレクターを担当。シリーズの世界設定の生みの親としても知られる。

『MH3(トライ)』プロデューサー
辻本 良三
『MHP 2nd』以降、『MH』シリーズのプロデューサーを務めているキーマン。作品全体を見すえ、プロデュースの手腕を発揮。

印象が異なる、海の村と砂の街 2つの拠点はこうして生み出された

――今回はモガの村とロックラックの街、そしてそこに住む人々といった、世界観の部分についてお聞きしていきます。これらの拠点は、それぞれどのようなコンセプトの違いをもとに考えられていったのでしょうか？

辻本氏（以下、敬称略） モガの村は、シングルモードで1人で遊ぶための場所。それに対してロックラックの街は、ネットワークモードでさまざまなプレイヤーが交わる遊びの場所です。当たり前のことですが、まずはその部分を一番意識して考えていきました。

藤岡氏（以下、敬称略） 1人で遊ぶ村のほうは、じっくりとゲームに専念して遊んでもらうことになるので、プレイヤーの心に残るストーリー展開や、それを盛り上げてくれるキャラクター達を盛り込むことを考えます。一方、多くのプレイヤーが集まる街は、プレイヤー同士のコミュニケーション要素につながるような遊びを盛り込むことや、多人数での遊びやすさの部分を意識しています。それぞれの拠点に応じたプレイヤーの環境や状況、遊び方を念頭に置いて、ゲームデザインを行っていく流れですね。そのゲームデザインに適した形で、より多くのプレイヤーに感情移入してもらえるようにと、世界観設定を構築してくように心がけています。

――ゲームデザインと世界観の関連性とは、具体的にはどのように生まれていくのでしょうか？

藤岡 街でいうと、みんなが意識を1つにできるような仕掛けとして用意したのが、砂嵐のときにだけ現れる超巨大なモンスターのジエン・モーランなどですね。こういった期間限定のイベントと絡めたモンスターを用意し

モンスターハンター MONSTER HUNTER 3 tri-

発売から1周年を迎えた『MH3(トライ)』

去る8月1日に1周年を迎えた『MH3（トライ）』。今回も、今だからこそ聞ける「本作ができるまで」に迫るインタビューと、ネットワークモードのイベントクエスト攻略の2本立てでお届けする。

モンスターハンター3(トライ)

発売中(2009年8月1日発売)	通常版：¥7,340(税込)／限定版：¥8,490(税込)※	
Wii ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応(有料)	

※限定版にはクラシックコントローラPRO（シロ）、または（クロ）が同梱。

モガの村

さまざまな種族が集う水上の村





▲モガの村の住民達を描いたラフスケッチ。村には人間、海の民、竜人族、獣人族が定住しており、多くは漁と狩猟を生業として、お互いに助け合いながら生活している。ゲーム中で直接は描写されないような生活や文化も、しっかりと考えられていることがわかる。

▼▶水上に組まれた足場に建設された住居や、手作りの風車などが特徴的なモガの村。シングルモードの拠点となる村で、今までのシリーズ以上に厚みがあるストーリーを楽しめる。右のイラストは、村の祭りをイメージしたもので、村人達のたくましさが伝わってくる。





て、そのうえで、そのモンスターがロックラックという街の恵みの象徴になっているという設定を関連づけるという流れです。一方の村でいうと、モガの森ですね。前回も少し話しましたが、フラっと自由に狩りに出て、フラっといつでも帰れるというゲームデザインは、1人で遊ぶスタイルに適しています。そのフィールドを村と隣接させて、世界設定的に意味を持たせていった形です。ゲームデザインの際には、素材採集ツアーとの住み分けも意識しました。モチベーションって、大事じゃないですか。普通のクエストに行くのと、モガの森に行くのと、どう違うのか。「モガの森に行きたいと思わせるニンジン」をぶら下げないといけないなと。そこで、何回力尽きてもクエストが失敗しないという差別化に加えて、資源ポイントや特産品の概念が生まれて、村人の依頼にこたえてアイテムを集めるような流れが固まっていったんです。

辻本　交易船も、その流れの一環で生まれてきたものですね。モガの森を訪れる行為を何かのメリットに変えるというバリエーションを増やすために考えたものです。

藤岡　交易船のシステムには、もう1つ大きな意味があるんですよ。それは、アイテムを入手する際の素材集めのサイクルに、変化を加えたかったという理由です。『MH』シリーズは基本的に、お金と素材で装備品やアイテムを入手する仕組みになっていますが、その流れは少しマンネリ化しているような気がしてたんです。そこで、物々交換のような仕組みでも、アイテム入手のサイクルを試してみたいなと。「これが欲しいな」と思ったときに、装備品作りのように決められた特定の素材を渡すのではなく、自分で「これとこれを何個ぐらい渡そう」と、考えられる遊び方ですね。物々交換というシングルプレイではなかなか味わえない感覚を体感してもらいたい思って盛り込んだのが、交易船なんです。

辻本　そういったゲームデザインを受けて、村が振興していってイベントが起こるとか、世界設定との結びつきも強くなっていく感じですね。村での遊びは、プレイヤーと村人とのかかわりがいろいろとあったほうが、村人にとってもすごくいいんですよ。キャラクターが立つし、ストーリー的にも、村に住む人達と自分がかかわっているというのを実感できるようになるので。

藤岡　村長とのやりとりだけで物語が進むのは、システム的には無駄がなくて完成されているんですけど、やっぱり寂しいじゃないですか。せっかくいろいろな人がいるので、その人達の個性も感じさせながら、さまざまな関係性を持ったり、アイテムを入手できたりする。そうしているうちに、だんだんキャラクターの個性が見えてくるような。そんな形を目指したんです。

――なるほど。では次に村や街のデザイン面についてうかがいます。モガの村は水辺の陸地ではなく、水上に作られているという、非常に独特な作りですよね。

藤岡　モガの村をデザインする際は、「水」をテーマに考えていきました。初期の頃は、地面の上にしっかりと建物を建てているようなイメージの絵もあったんですが、もっと不安定な足場にして、そこに桟橋をつなげたような場所にしたいなと。東南アジアの地域にありそうな、海の上なのにむりやり足場を作って住んでいるという感じを出したくて、今のようなデザインにしたんです。

――ロックラックは砂の街という感じで、村とは印象がガラッと変わってますよね。

藤岡　海の村とかぶらないイメージで「砂」を考えていくなかで、デザイナーがジエン・モーランのイメージイラストを描いてくれたんです。それをもとに、「砂の上で船に乗ってモンスターを狩る」という生活観を持っている人の街として、デザインを詰めていきました。

――ゲーム中では、飛行船がすごく象徴的でした。

藤岡　街は砂漠のなかにポツンとあるので、交通手段を考えた結果ですね。もちろん陸路はあるけど、空の航路も意識しているような絵作りにしたいなと。ちなみに企画段階では、酒場の吹き抜けからプレイヤーが街に入ってきたり、クエストから帰ってきたところをビジュアル化できないかということも考えていました。船でザザザと入ってきて、「ただいま」と帰ってくるみたいな。

――ロックラックの街には、コミュニケーションに関する要素が多いですよね。

藤岡　たくさんのプレイヤーが集まる場所ですからね。「何か起こったらしいよ」とか「こんなアイテムがあった」

PART II（次ページ）へ続く

あなたの知らない『モンスターハンター3（トライ）』

MAKING of『MH3（トライ）』

『MH』シリーズを知り尽くす開発スタッフの2人から、『MH3（トライ）』の誕生秘話を探るインタビュー。第3回は、モガの村とロックラックの街を中心に、『MH3（トライ）』の世界観がどのように構築されたのかをお聞きした。

[#3 村と街に住む人々]

▶村のギルドの看板娘のデザイン案。完成稿のキャラクターとは服装が異なり、肌や髪の色も違っている。分厚い本やペンを手にしており、少し気が強そうな女性としてデザインされている。





◀交易船の船長のデザイン案で、決定稿とかなり近いが、服の色や腰のソロバンなど、細部に違いが見られる。ちなみに彼は竜人族で、かつてはモガの村の村長とともにハンターとして活躍していた経歴を持つ。

[海の民｜古くから海とともに生きる一族]

▶主に漁師を生業として暮らす一族。漁からモンスターの狩猟までこなす狩猟船に乗船し、海へ出ている。外見は人間に近いが、よく見ると肌の色味が特徴的であったり、指の間に水かきのようなものが付いていたりする。





幻のオトモハンターは海の民だった

◀なんとチャチャのかわりに、この人物が狩りに同行する案もあったという。ケガをした先輩ハンターという設定で、序盤はプレイヤーにアドバイスを与え、ケガが癒えると狩りに同行して力を貸すという流れだったそうだ。

とか、「今日はこの日だね」みたいな、お祭りのような感覚を入れられると楽しいじゃないですか。プレイヤー同士が交流を深めるための出発点になるような要素は、いろいろと意識しましたね。砂嵐のときにだけジエン・モーランが現れるというイベントも、その一環です。

――ロックラックの街はビジュアル的にもおもしろいですが、その雰囲気にピッタリあった音楽もいいですよね。

藤岡　サウンドの開発者との相談では、もっとバンドっぽい曲にする案もあったんですよ。某SF映画で、宇宙人が酒場でサックスを吹いているシーンのような感じで（笑）。最終的にはアジア風というか、中東のような雰囲気の曲になりました。砂というテーマだと、エジプトのようなイメージに引っ張られちゃうんですけど、そういう方向性ではなく、人がワイワイと集まっている多国籍の雑多な雰囲気を出したかったんです。

辻本　絵作りについても、人がたくさんいる、とにかくにぎやかな雰囲気を出すように心がけました。

藤岡　街の人の数自体は、そんなに多くないんですけど、人が行き交いしているような印象を感じられる絵作りを意識しました。逆に村のほうは、ひっそりと暮らしているようなイメージです。そういう意味では、絵作りも、村と街は対称的に考えていますね。実は、登場するキャラクターの数は、村のほうが多いんですよ。それなのに、実際に遊んでみると、街のほうが賑やかに感じるじゃないですか。これは絵作りの際に、とても意識していた部分の1つなんです。

辻本　街はたくさんのプレイヤーが自由に出入りするので、キャラクターを多く置けないんです。でも、人通りの多そうな雰囲気を作らないといけないという。

藤岡　村はキャラクターをたくさん置けるけど、ひっそりとしないといけないし、街は賑わいを持たせたいけど、そんなにキャラクターを置けない（笑）。相反していますが、絵作りはちゃんと成功したと思います。

まるで恐竜の学説のように「～らしい」が多い世界観

――『MH3（トライ）』は、シリーズのなかでもストーリー性が強調されていますが、それにあわせて拠点のゲームデザインで従来と変わった部分はありましたか？

藤岡　モガの村は、「1人で遊ぶ」ということを強く意識して、ストーリー展開に厚みをつけるのはもちろん、ストーリー上の変化に応じて、プレイヤーが段階的にさまざまな要素を覚えてもらえるような流れを作りました。こういった「ゲーム進行」の部分には、従来のシリーズ以上に気を配って考えていきましたね。

辻本　今回は要素的にも新しいところが多かったんですが、ストーリーを追いながら自然に覚えていってもらえるような流れにできたと思っています。「1人で遊ぶ」という点は、特に据え置き機で1人で遊ぶとなると、とことん1人で遊ぶしかないわけで。そういう意味では、1人で遊ぶ楽しさや遊びやすさ、遊んだあとに残るものなどは、シングルモードのほうが重視していますね。

――村や街に登場する人々の設定や役割は、どのような流れで決まっていったのでしょうか。

藤岡　ネットワークモードの街では、プレイヤー同士のコミュニケーションが遊びの肝となるので、ドラマ性を持つキャラクターというより、楽しく遊ぶために役立つ施設の機能性などを重視して、そこにキャラクターを配置する形です。一方、1人で遊ぶ村の場合は、プレイヤーが自分自身の手でストーリーを進めながらさまざまな要素を覚えていってもらわないといけないので、まずはハンターの目的や最終目標などを明確に設定します。そこからストーリーにかかわるキャラクターの設定を決めていくという流れです。それはモンスターについても同じで、海の村という設定だからこそ、ラギアクルスという水中のモンスターがクローズアップされたストーリーで、ラストは水中ステージのナバルデウスで締めくくっています。一方、砂の街を象徴するモンスターはジエン・モーランで、砂漠で砂上船に乗ってやりとりをする。村と街それぞれで一番イメージの強い要素を持ったモンスターであると同時に、村と街のテーマをちゃんと背負ってくれているという感じですね。

――世界観やテーマのような部分まで考えられているわけですね。その一方で、『MH』シリーズの村や街、そこで暮らす人々といった風俗的なものは、クエストの説明文などを見ても想像の余地を残す形になっています。これは意図的に行っているのでしょうか？

藤岡　世界観についてはほとんど説明していませんし、実はそこまで細かくは決めてないんです（笑）。

辻本　決められないですよね（笑）。

藤岡　自分達で発想するときに、足かせになるのがイヤなので、ガチガチには決めないようにしています。ゲームデザインをする際に、「でも、こういう設定があるからNGだよね」となるくらいなら、ゲーム性のほうを優先したいので。そのなかで、個々のディテールになるような設定だけをポツポツと埋めていく感じですね。

――その点をつなげるのはプレイヤーの感覚であると。

藤岡　はい。「実はこうなんじゃない？」というのを、プレイヤー側で持ってもらうほうがいいと思っています。

辻本　『MH』の設定や世界観は、恐竜なんかと一緒の考え方で、「～らしい」が多いんですよ。あとは想像してどうつなげるもよし。将来的に新たな発見があって設定が変わるかもしれないけど、それは仕方がないと（笑）。

――ただ、設定を気にする人にとっては、詳しく知りたくなる部分はありますよね。例えば、ギルドというのはどういう組織なんだろうとか。

辻本　誰がボスで、どんなやつなんだろうとか（笑）。

藤岡　あえて公開していませんけど、ゲーム中のいろいろなメッセージを読んでいくと、ある程度の推測はできるかもしれません。でも、公式には何も言わず、そういう、やきもきするようなバランスがいいのかなあと（笑）。自分の経験ですが、昔はゲーム内で表現しきれていない部分が多くて、それに対して、ユーザーである自分達が勝手に妄想をふくらませていました。そうやって、感情移入するのが楽しかったんですよね。

――初期の『ウィザードリィ』なんて、そういった妄想や感情移入の固まりみたいなゲームでしたよね。

藤岡　ほとんど文字しかない、初期のバージョンですね。自分の姿なんて一切出てこなくて、文字に感情移入するわけじゃないですか。俺のニンジャ、俺のロード、みたいな。どんどんと愛着が湧いていって、自分のなかでビジュアルから性格まで作られていくような（笑）。そういう感情移入をできる余地を残しておきたいという気持ちがありますし、むしろ世界観が広がる要素になりやすいと思うんです。それが、プレイヤーにとっての『MH』という世界観が誕生していく瞬間なんじゃないかなと。

――世界設定に関しては、あえて設定していないと。

藤岡　モンスターの生息分布や人々の文化レベルなど、大きな部分の世界観は、スタッフ内で共有しています。そこが大きくブレるのは、さすがに困るので。とはいえ、モンスターのデザインやゲーム性を考えたりしていくうちに、個々のスタッフの頭のなかに「自分設定」がたくさん誕生していくものなんですよね。世界観を監修している立場としては、それぐらい自由に発想できる土台のほうが遊びの幅も広がるし、最終的には広がりのある世界観になっていいと思っています。ただ、それも度を過ぎると、のちのちオフィシャルの設定を起こす際に、すり合わせるのが大変だったりするんですけど（笑）。

――そんな具体的な設定についてお聞きします。『MH3（トライ）』では、「海の民」という種族が加わりましたが、どんな流れで考えられたんですか？

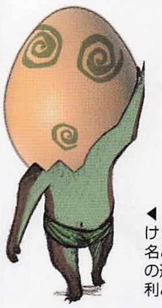
[チャチャ | お面の力を使いこなす奇面族の子供]



▲デザイン案のみで、ゲーム中では登場しないお面も多数存在する。古代エジプトのファラオがかぶっていそうな黄金のお面は、危険なマイナス効果が付きそうなイメージが……。



▲カエルの顔のような形をしたお面。イラストを見る限り、チャチャが釣りを行えるようになる効果がありそうだ。並んで一緒に釣りができたら、それもまた楽しかったかもしれない。



◀「eggマスク」という名前が付けられた、タマゴ型のお面。その名と見た目のとおり、タマゴなどの運搬アイテムを持ち運ぶ際に有利となる能力がありそうだ。



いろいろなものをお面にしてしまう奇面族の習性

◀『MH3（トライ）』で狩りに同行するチャチャは、奇面族の子供。奇面族の成人の儀式として、自分だけのお面を探す旅の途中にプレイヤーのハンターに助けられ、行動をともにすることになる。左のスケッチは、世界各地で目撃された珍しいお面をかぶった奇面族を描いたもの。どんなものでもお面にするという、奇面族の習性がうかがえる。



藤岡　実は、『MH2（ドス）』のときからいたんですよ。ジャンボ村に船を作っている親方がいるんですけど、よく見ると人間のようで人間じゃないんです。『MH2（ドス）』で新しい種族を入れたかったんですが、それを語り出すとその親方1人しかいないし、深く設定しにくかったので、そのときは「人間じゃない種族らしい」というくらいにとどめておいたんです。

辻本　でも、あまり目立たなくて（笑）。もうひとひねりしたいというリベンジも込めて、再登場させました。

藤岡　『MH3（トライ）』では水がテーマだったので、「海の民」を入れ込みやすかったんです。最初はもっと半魚人みたいな姿だったんですけど、それだとファンタジー寄りになってしまうので、人間でいうなら人種の違いくらいのイメージで考えていきました。こういった意味での種族の広がりは、今後も考えたいですね。人間という種族だけじゃなくて、人間のような感じだけどいろいろな人がいて……。もっと思い切って、人間とは違う種族も入れてみたいと思いつつ、徐々にそういう風にできたらいいかなと思っています。『MH』の世界には、いろいろな種族がいるはずなので。

――1つ象徴的だったのは、狩りのパートナーとなるチャチャの存在で、『MH3（トライ）』において、かなり大きい要素だと思うんです。奇面族自体は、今までのシリーズのなかでもチャチャブーというモンスターとして出てきてましたが、これは、『MHP 2ndG』のオトモアイルーの影響を受けた部分があったのでしょうか？

辻本　発表自体は『2ndG』のほうが早かったんですが、同じ時期に『MH3（トライ）』の開発も進んでいました。狩りをサポートしてくれるパートナー的な存在というアイデアの出発点は、『2ndG』と『MH3（トライ）』の開発チームともに同じくらいの時期で、どちらが先というわけではないんです。

藤岡　それぞれのチームが独自に草案を考えていたんです。ただ、これはチームのカラーの違いだと思うんですが、『2ndG』のチームがアイルーを選んだのに対して、実は当初、『MH3（トライ）』は、おっさんだったんです（笑）。（P.125の「海の民」のイラストを参照）

辻本　開発の初期段階では、本当におっさんがついてきてましたからね（笑）。

藤岡　ストーリー的に意味がある存在を、パートナーにしたかったんです。村の先輩ハンターがケガをしてしまったので、主人公が呼ばれたという流れでした。その元ハンターが、「俺は今、働けないから、お前ががんばれ」と、ハンターとしていろいろなことを教えてくれるわけです。そして、ゆくゆくは、ケガが治ったから一緒に行こうと。でも、社内打ち合わせで『2ndG』がアイルーと知って、本当におっさんでいいのかと（笑）。

――アイルーやチャチャは危なくなると地面に潜りますけど、おっさんはどうするんでしょう（笑）。

藤岡　そうなんですよ。どうしても、パートナーの都合で、うまく処理しないといけない瞬間が出てくるんですよね。そのときにアイルーやチャチャだったら、地面に潜ったりできるんですけど、おっさんが潜るのはないよなとか（笑）。なので、パートナーとつき合う楽しさを重視して、細かい処理とかも比較的柔軟に対応できるキャラクターのほうが作りやすいだろうと。こうして、個性や愛嬌があるキャラクターにしようと考え直した結果、奇面族の子供であるチャチャに決まりました。お面をかぶったヘンテコなやつで、生意気なことばかり言うけど、実はちゃんとがんばっているという感じがよさそうだなと思ったんです。

辻本　個人的には、おっさんのハンターは絵的にちょっと（笑）。プレイヤーの装備品をわたしてカスタマイズできる形を目指していたので、ゲームデザイン的にはおもしろい部分はあったんですけど、それもよくよく考えると、先輩ハンターにプレイヤーのおさがりをあげるって、ちょっとどうなんですかね（笑）。

――オトモアイルーとチャチャって、出発点は同じでも特徴は全然違いますよね。オトモアイルーはいろいろな種類のなかから選ぶのに対して、チャチャはお面をつけかえることで、サポートできることが変わります。

藤岡　オトモアイルーは、どちらかというと守備範囲を広げてプレイヤーのニーズにこたえる形ですね。通信で交換することで、プレイヤー同士のコミュニケーション要素の1つにもなりますし。チャチャは、シングルモード用の一点集中型で考えたのと、ストーリー上での役割を重視した形です。最終的にストーリーとチャチャが絡み合い、プレイヤーの心に残ってくれたらいいなと。

――シングルモードのラストは、チャチャがいなかったら物語的に成り立たない形ですよね。

辻本　携帯ゲーム機と比べて、据え置き機のほうが、1人用とマルチプレイの境目がハッキリとしてきます。だからこそ、チャチャは村での遊びをフォローする形に特化できて、そこにどっぷりと関係性を作れたんですよ。

――チャチャのお面にはいろいろな能力がありますが、採用されなかった能力案などはありますか？

藤岡　「爆弾のお面」という案がありました。これは、チャチャ自身が爆弾になって爆発するという能力案だったのですが、さすがにチャチャが爆発するのはまずいだろうと（笑）。爆弾を使うという要素は、最終的に「アイルーフェイク」というお面に生かされました。



▶長いヒゲが特徴的な、ジャンボ村の親方。人間ではないらしいというウワサがあったが、実は海の民だった。

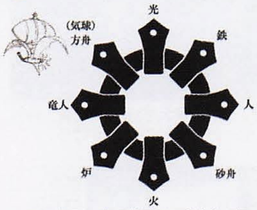
『MH3（トライ）』1周年 辻本氏&藤岡氏からのメッセージ

――最後に、『MH3（トライ）』発売から1周年を迎えた心境と、ファンへのメッセージをお願いします。

藤岡　ふと気づくと、発売してから早くも1年。アッと言う間でした。思い起こすと、発売イベントから『MH』フェスタ、海外での展開など、とても濃密な1年だったと思います。このタイトルを経て、さまざまな方と巡りあうことができ、多くの刺激と興奮をもらうことができました。本当に、みなさんに感謝しています。発売後もなお、こうやってタイトルにかかわり続けることができるのは、支持してくれるユーザーのみなさんを始め、プロモーション、営業、運営、グッズ展開など、このシリーズの展開に協力していただいている多くのスタッフのおかげだと思っています。本当に感謝の一言です。あらためて振り返ると、こういった方々の支援にこたえるためにも、「もっといいもん作らんと」と、いっそう気が引きしまる思いです。

辻本　もう1年も経つんですねえ。そんな感覚が全然ないです（笑）。『MH3（トライ）』は久々の据え置き機ということもあり、いろいろとチャレンジも多かったですが、多くのユーザーの方に応援していただき、本当にありがたく思っています。僕や藤岡など、我々スタッフもネットワークモードで狩りをすることがあるんですけど、発売後からずっと遊んでくれている人がいる一方、今の時期に初めてネットワークモードにつないで遊んでくれる人も見かけるんですよ。『MH3（トライ）』を楽しんでくれているたくさんの方々を見ると、本当にこのタイトルをリリースできてよかったと思いますね。

[ロックラックの街｜交易で栄える砂漠の街]



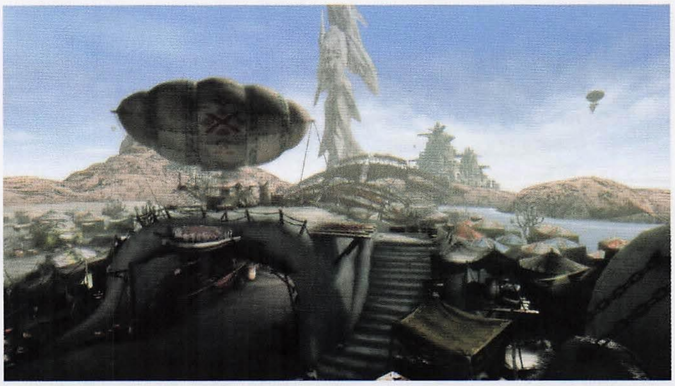
▲ロックラックの紋章のデザイン案。太陽を奉じているという設定のもと、細部まで意味づけがされている。

▼ロックラックの住民は、薄い布で作られた衣類をまとい、頭には日よけとなる頭巾や笠をかぶっている。また、衣類の隙間をふさぐことで砂が入らないようにしている。





◀ロックラックの観光協会に所属するアイルーの制服姿。背面の尻尾まで、かわいくデザインされている。





▲▶ロックラックの街は、大砂漠の中心にたたずみ、砂上船や飛行船が行き交う交易都市。ネットワークモードの拠点となっており、多くのハンター達が集まる場所だ。右のイラストは、ギルドマスターと受付嬢の日常を描いたもの。竜人族であるギルドマスターのお茶目さが目立つ、コミカルな一枚だ。

イベントクエスト攻略 第3回 **イベントクエストで普段は集めにくいレア素材を入手しよう！**

EVENT QUEST



今回は、採取クエストと3つの狩猟クエストを攻略。水中闘技場、陸の闘技場で大型モンスターを2頭同時に狩猟するクエストを攻略しているので、素材集めを兼ねて腕試しをしてみよう。

イベントクエストスケジュール 8月20日〜9月23日に開催されるイベントクエストをチェック！

攻略している4つのイベントクエストは、基本的にどれも同じ時期に開催される。1カ月の間にローテーションで2回めぐってくるが、「幻のウラガンキン」は「すべてを飲み込む口！」と交互に開催されるため、1カ月で1回（4日間）と、プレイできる日数が少ない。まだプレイしたことがない人は、スケジュールを確認してぜひプレイしてみよう。

●開催されるイベントクエストと参加&受注条件 ※1

月	日	クエスト名	条件
8	20 21 22	**孤島の納品祭り！** ①	HR1以上
		ロアルドロス2頭の狩猟！ ②	HR9以上
		幻のウラガンキン ③	HR18以上
		マガジン恐暴竜調査班！	HR31以上
		海の王と空の王の狩猟 ④	HR51以上
	23 24 25 26	ドスジャギィ4頭の連続狩猟	HR1以上
		ファミ通・大角と巨鎚の激突！	HR18以上
		灯魚竜2頭の狩猟	HR31以上
		?????	???
		天に業火、地には吹雪	HR51以上
	27 28 29 30	古代鮫を狩りつくせ！	HR1以上
		犬夜叉・大妖の牙を求めて	HR18以上
		狩猟戦線からの招待	HR40以上
		水没林の大連続狩猟	HR40以上
		紅蓮の宴！	HR40以上
8 / 9	31 1 2 3	水没林の釣り祭り！	HR9以上
		武装戦線・男たちの勝負！	HR9以上
		孤島のたまご祭り！	HR31以上
		電撃の蒼き双渦！	HR40以上
		恐暴の宴	HR51以上
9	4 5 6 7	**孤島の納品祭り！** ①	HR1以上
		ロアルドロス2頭の狩猟！ ②	HR9以上
		すべてを飲み込む口！	HR18以上
		マガジン恐暴竜調査班！	HR31以上
		海の王と空の王の狩猟 ④	HR51以上
9	8 9 10 11	ドスジャギィ4頭の連続狩猟	HR1以上
		ファミ通・大角と巨鎚の激突！	HR18以上
		灯魚竜2頭の狩猟	HR31以上
		?????	???
		世界を喰らう者	HR51以上
	12 13 14 15	古代鮫を狩りつくせ！	HR1以上
		犬夜叉・大妖の牙を求めて	HR18以上
		狩猟戦線からの招待	HR40以上
		水没林の大連続狩猟	HR40以上
		?????	???
	16 17 18 19	水没林の釣り祭り！	HR9以上
		武装戦線・男たちの勝負！	HR9以上
		孤島のたまご祭り！	HR31以上
		電撃の蒼き双渦！	HR40以上
		恐暴の宴	HR51以上
	20 21 22 23	**孤島の納品祭り！** ①	HR1以上
		ロアルドロス2頭の狩猟！ ②	HR9以上
		幻のウラガンキン ③	HR18以上
		マガジン恐暴竜調査班！	HR31以上
		海の王と空の王の狩猟 ④	HR51以上

※クエスト名に番号（①、②、③、④）が付いているものは、今回攻略している記事（攻略1、2、3、4）の数字と対応しています。

攻1略 孤島の納品祭り！

クエストデータ					
メイン	モンスターのキモ10個の納品	指定地	孤島	環境	不安定
サブA	ベニサンゴ石12個の納品	種別	採集	契約金	150z
サブB	黄金魚3匹の納品	時間	15分	報酬金	1500z

メインターゲットとサブターゲットをすべて達成するとクリアとなるクエスト。アイテムの納品が目的で、制限時間が短く、ロアルドロスが出現するのが特徴だ。報酬素材では、なぞのお守りや光るお守り、黒真珠などが入手できる。

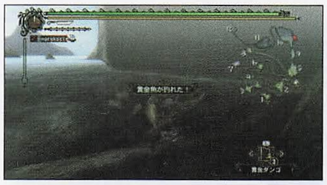

▲納品状況はクエスト情報で確認できる。他のハンターと協力してアイテムを集めよう。

●入手できる主な素材

メイン、サブA、サブB（基本報酬）
黒真珠、ハチミツ×2、鎧玉、マカライト鉱石、鋼のたまご、小金魚、なぞのお守り、上鎧玉、鎧玉、光るお守り、水光原珠
ロアルドロス（クエスト報酬）
水獣の鱗、狂走エキス、海綿質の皮、水獣の爪、水獣のトサカ
ロアルドロス（捕獲報酬）
狂走エキス、海綿質の皮、上質な海綿質、水獣の鱗×2
ロアルドロス（部位破壊報酬：頭）
水獣のトサカ、水獣の鱗
ロアルドロス（部位破壊報酬：タテガミ）
海綿質の皮、上質な海綿質、狂走エキス
ロアルドロス（剥ぎ取り：本体）
水獣の鱗、海綿質の皮、水獣の爪、狂走エキス、上質な海綿質
ロアルドロス（落とし物）
竜のナミダ、狂走エキス、水獣の鱗

POINT 各アイテムの入手場所を覚えよう

クエストの準備として、黄金魚を釣り上げられる黄金ダンゴと、ベースキャンプに戻れるモドリ玉を用意しておくといい。モンスターのキモはエピオスからの剥ぎ取り、ベニサンゴ石は海底の採取ポイント、黄金魚はエリア10の入口付近にある釣りポイントでそれぞれ入手しよう。なお、エリア11からベースキャンプに戻るときは、エリア8を経由してエリア5に飛び降りると早く到達できる。


▲アイテムはすべてエリア10、11で採取できる。釣りポイントは背の高い岩が目印だ。


▲ベニサンゴ石の最大所持数は10個。持ちきれなくなったら一度納品しにいこう。

攻2略 ロアルドロス2頭の狩猟！

エリアの移動ができない水中闘技場で、クエスト開始時から出現している2頭のロアルドロスを狩猟するクエスト。報酬素材は、ロアルドロスの下位クラスの素材のほか、採取では集めにくい巨大真珠を入手できる。


▲水中闘技場にある龍撃槍は、スイッチが岩でふさがっていて使用できない。自力で狩猟しよう。

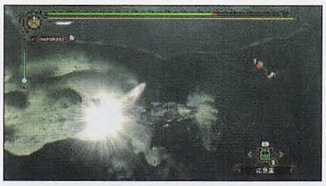
●入手できる主な素材

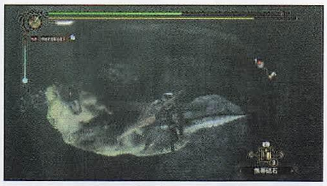
メイン（基本報酬）
水獣の爪、黒真珠、水獣の鱗、上質な海綿質、海綿質の皮、巨大真珠、水獣のトサカ
ロアルドロス（捕獲報酬）
狂走エキス、海綿質の皮、上質な海綿質、水獣の鱗×2
ロアルドロス（部位破壊報酬：頭）
水獣のトサカ、水獣の鱗
ロアルドロス（部位破壊報酬：タテガミ）
海綿質の皮、上質な海綿質、狂走エキス
ロアルドロス（剥ぎ取り：本体）
水獣の鱗、海綿質の皮、水獣の爪、狂走エキス、上質な海綿質
ロアルドロス（落とし物）
竜のナミダ、狂走エキス、水獣の鱗

クエストデータ					
メイン	ロアルドロス2頭の狩猟	指定地	水中闘技場	環境	安定
サブA	なし	種別	狩猟	契約金	800z
サブB	なし	時間	50分	報酬金	8000z

POINT 水中突進をかわして反撃しよう

最も警戒したい攻撃は、ハンターに素早く向かってくる水中突進。ガードができる武器は、ガードを固めながら待ち、水中突進をガードしたあとに反撃していこう。ガードができない武器は、左右にかわしてから攻撃するといい。


▲片方のロアルドロスを攻撃しながら、別のロアルドロスも視界にとらえておこう。


▲左右に素早く移動したら水中突進を繰り出す可能性が高い。この動きを見逃さないこと。

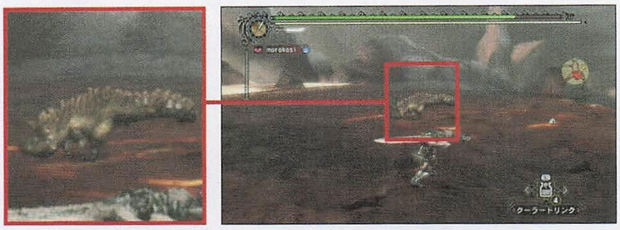
※掲載されているデータはすべて編集部調べによるものです。

※1：イベントクエストをプレイするためには、ネットワークにつなぐ必要があります。また、ネットワークモードは有料サービスです。イベントクエストの開催時間は、毎日昼12：00〜深夜4：00となります。条件に記載されているHR（ハンターランク）は、街のクエストをクリアしていくことでポイントを獲得し、ポイントが一定以上たまるとハンターランクが上がります。イベントクエスト、闘技大会クエストの開催スケジュールは変更の恐れがあります。ネットワークに関する詳細、最新情報は、「モンスターハンター3（トライ）」公式サイト（http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/3/）などをご覧ください。

攻3略 幻のウラガンキン

クエストデータ						
	メイン	ウラガンキン1頭の狩猟	指定地	火山	環境	安定
	サブA	なし	種別	狩猟	契約金	850z
	サブB	なし	時間	50分	報酬金	8800z

このクエストは、ハンターの背丈にも満たない小さなウラガンキンを狩猟するのが目的となる。さびた塊を入手できる確率が高いので、さびた塊から生産できる武器（大剣、片手剣、ハンマー、ランス、ボウガン）を集めるのに役立つ。



◀どこにいるのかわからないほど小さいウラガンキンは必見！

●入手できる主な素材

メイン（基本報酬）
さびた塊、爆鎚竜の鱗、爆鎚竜の甲殻、カラ骨【大】×15、爆鎚竜の骨髄、竜骨【大】、光るお守り、なぞのお守り
ウラガンキン（捕獲報酬）
爆鎚竜の甲殻、爆鎚竜の鱗、爆鎚竜の顎、爆鎚竜の耐熱殻、爆鎚竜の骨髄
ウラガンキン（部位破壊報酬：頭）
爆鎚竜の顎、爆鎚竜の甲殻、爆鎚竜の耐熱殻
ウラガンキン（部位破壊報酬：尻尾1段階目）
爆鎚竜の鱗、爆鎚竜の耐熱殻、爆鎚竜の骨髄
ウラガンキン（剥ぎ取り：本体）
爆鎚竜の鱗、爆鎚竜の甲殻、爆鎚竜の顎、爆鎚竜の耐熱殻
ウラガンキン（剥ぎ取り：尻尾）
爆鎚竜の鱗、爆鎚竜の耐熱殻、爆鎚竜の骨髄
チャナガブル（落とし物）
竜のナミダ、爆鎚竜の甲殻、爆鎚竜の骨髄

POINT 離れた位置から武器の先端で攻撃しよう

攻撃力は通常のクエストに出現するウラガンキンとほぼ同じだが、身体が小さいため攻撃のリーチが短い。少し離れておけばほとんどの攻撃をかわせるので、ウラガンキンの連続顎スタンプや尻尾振り回しが届かない間合いをキープしながら武器の先端を当てていこう。強顎スタンプはそこそこ広い範囲におよぶため、ゆっくり頭を持ち上げる予備動作を見たら、いったん離れておくと安全だ。



▲尻尾振り回し攻撃で転がす岩の大きさは変わらない。側面に回り込んでかわそう。



▲身体が小さいので難しいが、頭や尻尾を正確に攻撃すれば部位破壊も達成できる。

攻4略 海の王と空の王の狩猟

クエストデータ						
	メイン	ラギアクルス1頭とリオレウス1頭の狩猟	指定地	陸の闘技場	環境	不安定
	サブA	なし	種別	狩猟	契約金	2300z
	サブB	なし	時間	50分	報酬金	23400z

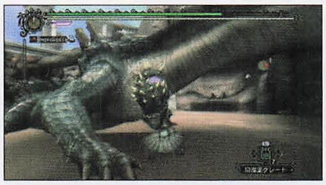
陸の闘技場でラギアクルスとリオレウスを同時に狩猟するクエストで、1頭を狩猟したあとイビルジョーが出現することがある。このクエストの報酬素材は、集めるのが難しい火竜の紅玉と海竜の蒼玉を入手しやすいのが特徴である。

●入手できる主な素材

メイン（基本報酬）
火竜の堅殻、なぞのお守り、火竜の上鱗、海竜の高電殻、海流の上皮、光るお守り、古びたお守り、火竜の紅玉、海竜の蒼玉、堅鎧玉、さびた塊、尖鎧玉、重鎧玉、
ラギアクルス（捕獲報酬）
海竜の高電殻、海竜の上皮、海竜の皮、竜骨【大】×2、海竜の逆鱗、海竜の蒼玉
ラギアクルス（部位破壊報酬：頭）
海竜の尖角、海竜の上鱗、海竜の角、海竜の逆鱗
ラギアクルス（部位破壊報酬：胸）
海竜の上皮、海竜の皮、海竜の上鱗
ラギアクルス（部位破壊報酬：背中）
海竜の高電殻、海竜の背電殻、海竜の上鱗
ラギアクルス（部位破壊報酬：腕）
海竜の鋭爪、海竜の上鱗、海竜の爪、竜の爪×8
ラギアクルス（剥ぎ取り：本体）
海竜の上皮、海竜の上鱗、海竜の背電殻、海竜の鋭爪、海竜の高電殻
ラギアクルス（剥ぎ取り：尻尾）
海竜の尻尾、海竜の上鱗、海竜の逆鱗、海竜の蒼玉
ラギアクルス（落とし物）
竜のナミダ、海竜の鱗、海竜の逆鱗
リオレウス（捕獲報酬）
火竜の堅殻、火竜の上鱗、火竜の骨髄、火竜の尻尾、火竜の延髄、火竜の逆鱗、火竜の紅玉
リオレウス（部位破壊報酬：頭）
火竜の上鱗、火竜の堅殻、火竜の紅玉
リオレウス（部位破壊報酬：両翼）
火竜の翼爪×2、竜の爪×5、火竜の上鱗
リオレウス（剥ぎ取り：本体）
火竜の上鱗、火竜の堅殻、火竜の翼膜、爆炎袋、火竜の延髄
リオレウス（剥ぎ取り：尻尾）
火竜の尻尾、火竜の延髄、火竜の逆鱗、火竜の紅玉
リオレウス（落とし物）
竜のナミダ、火竜の鱗、火竜の逆鱗

POINT ラギアクルスから先に狩猟しよう

このクエストは、立て続けに攻撃されてアイテムを使うタイミングがあまりない。スキル「砥石使用高速化」を発動させたり、モドリ玉を持ち込んだりしておこう。リオレウスは頻繁に空中に飛んで攻撃しにくいので、地上にいるラギアクルスを先に集中攻撃してなるべく早く狩猟する。ラギアクルスの巨体を壁にしてリオレウスの攻撃を防ぎ、安全を確保しながらダメージを与えていこう。



▲リオレウスが滞空からの急襲で攻撃してきても、ラギアクルスの後ろにいればかわせる。



▲リオレウスが高く飛んだら納刀し、上空からの蹴りをジャンプ回避でかわそう。

ライターコジのシングルプレイ 「海の王と空の王の狩猟」に行ってきました

立ち回りやすさを重視した準備

ラギアクルスとリオレウスの狩猟になるので、とりあえず立ち回りやすい大剣で龍属性が付加されたものが安定かなと思い、アングイッシュ剛を装備することに。防具は大剣にあわせてスキル「抜刀術【技】」を発動。咆哮を防げるスキル「耳栓」とスキル「砥石使用高速化」も発動させて立ち回りやすくしました。今回は前回プレイした「恐暴の宴」よりも楽そうなので、回復アイテムとか力の爪、力の護符とか基本的なアイテムだけを持ってクエストに出発です！　狩猟方針は"安全に攻撃できるときに攻撃する"っていうだけですが、これが意外と判断力が必要なんですよね。

●ハンターデータ

武器	アングイッシュ剛（研磨珠）	護石	抜刀会心+7
頭	ドーベルヘルム（抜撃珠）		スロット1（研磨珠）
胴	セレネGメイル	スキル	斬れ味レベル+1
腕	セレネGアーム		耳栓
腰	セレネGコイル（研磨珠×3）		抜刀術【技】
脚	アロイGグリーヴ		砥石使用高速化

イビルジョーがハンターの手助けを!?

クエストが始まったら、とりあえずリオレウスに一目散に近づいて攻撃を開始。ラギアクルスのほうが狩猟しやすいけど、なぜこういう行動をとったのか……。それは単純にリオレウスのほうが先に目に入ったってだけ。まあ要するに何も考えてなかったってことですね（笑）。リオレウスを攻撃していたら、なんかラギアクルスがこちらに気づかず、エリアの真ん中あたりで呆けています。「もしやこのままいける？」と思って、エリアの端っこまで移動してなるべくラギアクルスに気づかれないようにリオレウスを攻撃し続けていたら、リオレウスが1回目の怒り状態になったぐらいのタイミングでようやく気づかれました。

このあとは、2頭を相手に無心で斬る→かわすの繰り返し。ラギアクルスを中心にダメージを与えていき、0分針（時計の針が0分を指している状態）でラギアクルスの尻尾と頭の部位破壊に成功して、10分針でリオレウスの尻尾も切断できました。20分針になったところでラギアクルスの討伐に成功。その後、しばらくリオレウスを攻撃していたら、25分針でイビルジョーが地面からモソモソと出現しました。このイビルジョーですが、空中に飛んでいるリオレウスをガブガブと叩き落したり、リオレウスの攻撃を食らいそうなときにガブガブとひるませてくれたりと、自分の手助けをしてくれているとしか思えないんですが……。明らかに自分とリオレウスを交互に狙っています。さすが食欲旺盛なイビルジョーさんです。結局、25分針でリオレウスを討伐したんですが、トドメはイビルジョーの左右連続かみつきでした（笑）。

ラギアクルスとリオレウスの2頭を相手にどんな立ち回りをしていたのかというと、2頭の攻撃がちょうど重なったときに、両方ともかわせる位置どりをして近いほうを攻撃するといった感じ。どちらも攻撃できる状況なら、ラギアクルスを攻撃していました。立ち回りのなかできつかったのは、リオレウスの風圧とラギアクルスの前歩きがちょうど重なったときですね。前歩きの攻撃力はやや低めですが、シングルプレイだと1回攻撃を食らっただけで立て続けに攻撃されて瀕死状態に追い込まれることも結構あるので。このクエストを1人でプレイするときは、スキル「風圧【大】無効」をつけるのもアリのような気がします。

コジのボウガン日記（第4話）

（第3話はVol.11のP.35欄外参照）村のリオレウスのクエストが解放されたところで、火竜の逆鱗が欲しくてリオレウスの尻尾切断に挑戦。斬裂弾を使うのですが、破裂部分を尻尾に当てる必要があります。やってみたところ、猛ダッシュかみつきをかわしたあとにタイミングよく1発撃ち込むと、ちょうど振り向いたあとに破裂してしっかり当てられますね。村のクエストに出てくるリオレウスだと、きちんと当てていけば最大所持数の30発を使い切らずに切断できます。

最新の『モンハン情報』が満載!

モンスターハンター情報局
MONSTER HUNTER INFORMATION

『モンハン』ファンを唸らせる! 絶対入手したい逸品を紹介!!

2011年版カレンダーに『MHP 3rd』のCGイラストも加わり、グッズでも盛り上がりを見せる『モンハン』シリーズ。さらに、『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』の発売を記念したアイテムも登場!



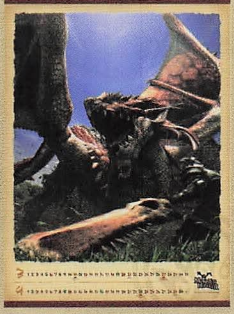
カレンダー 2011年のカレンダーどれにする?

初代『MH』から『MHP 3rd』までのCGイラストを使用したカレンダーが、卓上と壁掛けの2タイプで登場。カプコンの有名タイトルが集結したカレンダーには、キリン装備の女性ハンターの姿が!!

モンスターハンター卓上カレンダー2011
¥1,260(税込)／9月中旬発売予定

▶デスクに最適なA5サイズの卓上カレンダー。全13枚あるハイクオリティなCGイラストは、どれも『モンハン』ファン必見の内容となっている。





モンスターハンターカレンダー2011
¥2,100(税込)／9月16日発売

◀歴代タイトルのメインパッケージがプリントされたカレンダーはA2サイズの大判タイプ。月が過ぎたあとは、カレンダー部分を切り取ってポスターに。



カプコンガールズカレンダー2011
¥2,100(税込)／9月発売予定

▲『モンスターハンター』『戦国BASARA』『ストリートファイター』『ヴァンパイア』『逆転裁判』シリーズ、そして『流星のロックマン』の6タイトルから女性キャラが大集合。中身も有名イラストレーターが多数参加。

※カレンダーのデザインは変更になる場合がございます。

グッズ 女の子も必見のアイルーグッズをゲット♥

『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』の発売でさらに人気急上昇のアイルー。ソフトの発売を記念したネックレスは特に注目!







◀アイルーと肉球がデザインされたシルバー製のネックレス。モンハン部限定での発売となる。

モンスターハンター モンハン部 アイルーペンダント
¥8,400(税込)／8月26日発売



◀かわいいアイルーと、いたずら好きのメラルーのぬいぐるみ。ふわふわの触り心地♥

モンスターハンター マスコットヌイグルミ アイルー／メラルー
各¥1,050(税込)／8月26日発売予定
※キデイランド原宿店で8月12日から先行販売予定。

ハンティングカード 第8弾発売決定!

恐暴竜イビルジョーがパッケージを飾る第8弾が10月に発売決定。新システムなどの詳しい情報は続報を待て!



モンスターハンター ハンティングカード ブースターパック 暴れ狂う牙
【パック（カード10枚入り）】¥315（税込）
【ボックス（15パック入り）】¥4,725（税込）
／10月22日発売予定



▲ボックス購入特典のプロモカード。西村キヌ氏描き下ろし。



なーこのグッズおいかけ日記♥ アイルー達は海外でも大人気!

愛すべきアイルーを追いかけて行ってきましたよ、キデイランド原宿店!! つい先月も個人的に訪れたばっかりなのに、入口を見た瞬間「ここまで!?」とビックリしちゃいました。だって、入口から見えるのはアイルー達の商品やパネルのみ! アイルージャックといわんばかりの光景に衝撃を受けました。販売開始2日目にもかかわらず、品切れの商品もちらほらと。そして原宿といえば、海外旅行客の観光スポットでもあります。なので店内には海外の方もいっぱい! スーツを着たガタイのいい男性がアイルーグッズを見ているだけでちょっと和んだのですが、むんずと片手でブーギーのペンケースを3つ握ってレジへ向かったんです。ギャップにニヤニヤが止まりません（笑）。ほかにも、両脇にアイルーとメラルーのロールクッションを抱えている青年の姿も。女性向けのグッズだとばかり思っていたので、海外の方や男性にまで受け入れられている光景を見ると嬉しくなりますね。8月中旬からはグッズが追加されているようです。販売は8月末までとなるので、行くなら急いで～!

コレはキニナル!



ロールクッション アイルー／メラルー ¥1,554(税込)

◀ふかふかで抱きしめるのにちょうどいいサイズ。集部で使ってます。 編

モンハン部 情報局
無料で登録できる携帯ファンサイト「モンハン部」では、夏の新入部員歓迎プレゼントキャンペーンを実施中! これは9月30日（木）までに部員が友達を勧誘すると、モンハン部オリジナルリストバンドが100名様に当たるキャンペーンだ。オリジナルリストバンドはこのキャンペーンでしか手に入らない逸品なうえに、勧誘した部員と新入部員のどちらももらえる賞品となっている。今すぐ友達を誘って右のQRコードからアクセスしよう!

狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi



自分の人生の扱いすらままならないわけですが（その1）

無事……もなにもあったものではないような気がいたしますが……無事、初心者演習→基礎訓練を終えたkararecoと僕が次に挑んだのは「武器の扱い」です。

……もうですねぇ、どんどん「どういうこっちゃ」という感じになっていくわけですが、ハンターとしてイチからやり直していきたいと思っている僕ですから。こういうところもしっかりとがんばらせていただきたいわけですが、あれ？　と。そういえばkararecoってガンランス限定って書いていたような記憶が……ということは？　武器の扱いを訓練しても意味はないのでは？　とも思わなくはなかったのですが、基礎は大事です。ここをおろそかにしては、のちの飛躍はありません。ひとつひとつ、しっかりこなしていきたいと思います。

そういえば、「すべての武器を使ってみる」ということに僕が最初に挑んだのは「MHP 2nd」のころ、それも「狩られ道」を発売させていただいたあとでしたから、プレイをはじめてずいぶん経ってからでした。電撃PlayStationの付録として「狩られ道A」「同B」というものをつけさせていただいたのですが、あの企画で僕は「すべての武器でティガレックスを狩る」ということに挑んでいます。当時、僕は真剣に書いていたのですが、かなり笑われたことを覚えてますね、はい。いや、大筋の話でクエストが失敗したとか成功したとかそういうことではなくてですね、一例を挙げれば「大剣で移動する時は武器をしまって走るのではなく、かまえたままごろんごろんと転がる方がいい」とか、そういうところです。当時まだ電撃PlayStationの「MH」担当デスクだった西岡にウヒャウヒャ笑われたのを思い出しますし、狩られ道タイムアタックJAPAN TOURでお会いしたハンターさんたちにも、「あれはないですよね」と言われた覚えがあります。

そんなにヘンなことだったのか……。

というような記憶もございますので、出直しハンターである僕としては、やはり「武器の扱い」もしっかりやっていきたいわけです。「武器の扱い」は当然、全11種類あるわけですが、いずれも目的は「ギアノスを5頭の討伐」です。たったそれだけです。これなら失敗のしようもありませんから（それくらいは威張らせてください）。余裕です（これくらいは書かせてください）。

さぁてと、まず最初は片手剣です。片手剣、あんまり使えないんですよねぇ、正直。片手剣がダメなわけではなくて、僕がダメなんですがorz　流れるような連続攻撃が片手剣の魅力だと思うのですが、それができない。

「片手剣やると、自分がうまくなったんじゃないかと錯覚起こしますよ」。

当時、西岡にそう言われた記憶もあるのですが、どうももこうも、一歩一歩、踏みとどまってしまうような感覚があるんです。いかんなぁ、これ。今回も、ずいぶん意識してボタンを押していたつもりなのですが、今いちでした。

てなわけで、流麗な連続攻撃をあきらめた時点で、個人的に思いますところの片手剣の特徴は、ジャンプして斬りかかる攻撃です（武器出し攻撃も同様なヤツです）。あれはいい。なにがいいって、ジャンプして跳びかかる距離の長さがかなり長いんです。どうしてもリーチの短い片手剣ですが、この攻撃だけは違います。ジャンプして斬りかかって、回転回避でごろごろ避けて……ということを試しているだけで目的を達成していました。しかも、かなり安全に。新米ハンターさんにはぜひ、試してみていただきたい。コマンドは、アナログスティックを奥に倒しながら、○ボタンと△ボタンの同時押しです。

あ、そういえば、この片手剣の訓練。5頭目のギアノスを倒したのはギアノスでしたw　僕に向かって跳びかかってきたヤツを華麗によけたら、背後にいたヤツにぶつかって、目的が達成されました。あるある。こういうことがあるのも、「MH」の楽しいところです。

続いては、双剣です。かなり長時間をプレイしてきたハンターとして言わせていただければ（今月で一番威張った瞬間）、「武器の扱い」の2番目が双剣ということには、軽く驚きました。双剣は、けっこうトリッキーというか、クセのある武器だという印象が強いので。あ、でも、あれか、「狩られ道」のラスト、「最後の招待状」をクリアした時、僕が手にしていた武器は双剣でした。それを思えば、初心者にも扱いやすいものなのかもしれません。

それにしても双剣の通常攻撃って、おもしろい動きをするんですねぇ。△ボタンをテンポよく押しているだけで飽きません。ぐにゃっ、ぐにゃっと身体を曲げて攻撃を繰り出す様は、まさに剣舞といった感じです。kararecoは、いちおう女性キャラですからね。けっこういい感じに見えます。そのトリッキーな動きから、最後は△+○ボタンの回転斬り上げです。おぉ～。これこそ、自分がうまくなった気がしますし、何度か攻撃がハズれてもあんまり気にならない。動きがきれいだから。舞い、ですからw

そうそう、書いていて思い出したのですが、なぜ僕がまだまだ初心者の段階で双剣を使っていたのか？　その理由は、ひとえに乱舞にありました。Rボタンを押して鬼人化し、△+○ボタンで乱舞を繰り出す。鬼人化中はスタミナがどんどん減っていきますので、お肉やら強走薬やら、山のように持ち込む必要はありますが、乱舞は超強力です。しかも、初心者の僕でもなんとか「最後の招待状」をクリアするくらいには扱えた最大の理由は、覚えるタイミングが原則、1種類でよかったからでした。どういうことかというと、乱舞を叩き込めるタイミングさえ把握していればよかったということです。いや、その、それじゃあね、双剣を使いこなしているとはいえないなんてことは、重々承知しています。乱舞しかしてないなんて……。でもですね、僕みたいなへたれハンターにとっては、なんとかして、なんとしてでもモンスターを狩り切ることが重要だったわけです。そう考えると、乱舞一択の双剣というのは、決して否定できるものではありません。もし、どうしてもモンスターが狩れないと困っている新米ハンターさんがいらっしゃったら、双剣、そして乱舞を試してみてください。道が開ける！　かもしれません。

三番目は、大剣。僕が笑われた大剣です。そして、その抜刀時の移動の遅さゆえに、「2nd」当時はさっぱり使っておらず、その末期～「2ndG」初期になって、やっと手を出した武器です。教官も、こう言っています。

「大剣の扱いのコツは抜刀斬りの使い分けにある。納刀状態からの素早い斬りと、力強い溜め斬りを相手の状態を見て使い分けるのだ」。

あれ？　移動に関することはなにも言ってませんし、使い分けるなんてことは、いきなりはできませんってば……とも思うのですが、気をとりなおして。そして、「狩られ道A」だか「B」だかに書いたことはまったくもって否定してしまいますが、初心者にとって大剣のコツは、ずばり納刀です。連続で攻撃を加えようなんてことは、考えてはいけません（あくまで倉西個人の私見です）。納刀したままモンスターに近寄っていって、ばしぃっと一撃加えたら回転回避で左右どちらかに逃げて、武器を納めてさらに距離を置き、チャンスを見極めてから近寄っていって、また一撃です。これをくり返すだけで、モンスターの体力をそうとう奪うことができます。さすがの攻撃力です。しかも、相手の状態によっては超強力な溜め斬りを叩き込むこともできます。状態にもよりますので、慣れないうちはあまり狙わない方がよいのでは？　とも思いますが、一人プレイであればオトモアイルーに気をとられているうちに、協力プレイでは他のハンターさんに向かっているうちに背後から……とかですね、そこそこ狙える（あからさまな）チャンスはあると思います……って、あれ？

これって、教官が言ってるのと同じことを書いているのでは？

という気にもなってまいりました。大剣はやっぱりそういう武器なようです、初心者にとっても。「納刀状態からの素早い斬りと、力強い溜め斬りを相手の状態を見て使い分けるのだ」です。よろしくお願いいたします。

あ。また文字数が足りなくなってしまいましたorz　明日！　編集部からクエストを生中継します！　……って、ここで書いてもとっくに終わってるし。しかもクエストはkararecoのHR上げだなんて……言えなぁい。（201008041532）

ゲーム攻略本の過去・現在・未来

今回の攻略本座談会は、前回(Vol.11)からの続きとなります。攻略本に関するぶっちゃけ話気味のテイストでお届けする本コーナー。かなり昔の懐かし話から、最速本・中間本・完全本という踏み込みづらい禁断(?)の区分けまで、いろいろ語ってしまいました。

Vol.2

Past Present Future

電撃攻略本編集部／デスク
多田羅洋平
攻略本編集部のキーマン。『MH3（トライ）』をはじめ、大作の攻略本を担当。最近はPCゲーム『ハーツ オブ アイアンⅢ』の攻略本をがんばった。

電撃攻略本編集部
木原大輔
攻略本編集部・現場編集者の代表。本人いわく「自分は隻眼のゲーム変態」。現在は『ファイアーエムブレム』の20周年記念本を制作中。

元・電撃攻略本編集部／副編集長
野村一真
本記事のライターで、現・電撃ゲームス副編集長。過去に多数の攻略本に携わり、他社でも『マジカルバケーション』などの攻略本を執筆した。

元・電撃攻略本編集部／編集長
倉西誠一
元・電撃PlayStation＆電撃攻略本編集部の編集長。現在は「狩られ道さん」と呼ばれ、ブロガーとして大量の原稿を日々書きまくる。

野村　前回に引き続き、攻略本について、いろいろあれこれ語っていきたいと思います。
木原　今回は攻略本の実制作の話題に（笑）。
倉西　じゃあ、攻略本の実制作の話にいこうか……と思ったけど、その前提として、攻略本って何が必要とされているんだろう？
野村　一般的には、武器のデータとかモンスターのデータ、あとアイテム合成のデータといった各種データ類が求められていると思います。
木原　データのなかでも、ゲーム中で見ることができない、いわゆるクローズの情報が最も重宝されますよね。それが重要ならなおさら。
多田羅　メーカーさんから資料をもらわないとわからないデータですね。
木原　非合法な方法でROMからデータを解析するなんてことは、私達は絶対にやりませんが、クローズの情報をもらった場合でも、それを可能な限り、ゲーム中で調べるようにしています。例えば、アイテムの出現確率とかでも、具体的な確率は資料に頼らざるを得ないとして、せめてそのアイテムが出現するかどうかは調べ直し、各アイテムが出るまでプレイし続けます。この作業が実は大変なんですよ。
野村　攻略本においてデータが重視されるのは、不変的だとは思うけど、違う側面もあるよね。例えば最近だと『ニーア』の完全攻略＋設定資料集とか。
倉西　『ニーア』はゲーム性を含め、データが一番重要って感じじゃないよな。
多田羅　確かにそうですね。おおざっくりの言い方をすれば、雰囲気重視のゲームです。
倉西　前回の座談会のネタに少し戻るけど『ニーア』ってさ、どちらかというと、ゲームのジャンルで本の装着率や必要度が計れるものじゃなくて、タイトル自体の魅力に依存しているわかりやすい例だよね。あと『ニーア』の本は、攻略本というより設定資料集のほうが重視されていると思う。
多田羅　攻略本のなかには、攻略のために使うのではなくて、ファンアイテムの側面が強いものもありますね。世界観やキャラクターが魅力的なゲームだと特に。前回話題に出た『スターオーシャン2』や『ヴァルキリープロファイル』も、ある意味そうだと思います。単純に攻略データやテクニックだけでは、攻略本の必要度って計れないと思うんですよ。
倉西　それが、ジャンルじゃなくてタイトルだっていう傾向なんだよ。
野村　攻略本をはじめ、ゲームに関する本全般で昔から言われてるんですけど、本の必要度がより二極化している印象を最近受けます。実際のところ、片方はほとんどない。攻略本がないとクリアできないというタイプのゲームが。
多田羅　私もそう思います。
野村　そういうゲームが、ここ近年ないに等しい。で、もう一方というのが『ニーア』を含む、世界観やキャラクターが際立っているゲーム。
倉西　攻略本がなきゃ解けないゲームって、言われてみるとまさにそのとおりで最近ないな。どのゲームも、かなり親切だもんね。
野村　最近のゲームは、ひどく親切ですよ。それがダメだってことではありませんが。

多田羅　みんなが最後まで進めることができる、というスタンスで作られてますよね。

倉西　攻略本は絶対にいらないけど、iPhoneのゲームはかなり不親切（笑）。

木原　まさに（笑）。

倉西　でも、コンシューマのゲームだとないなぁ。

野村　そうなんですよ。だからもう、個人的な極論を言ってしまえば、クリアするための情報には価値がないと思います。ゲーム攻略本もゲーム雑誌も。

倉西　価値がないって（笑）。

野村　いや、そうなんですよ。価値がないって言い方は極端すぎるかもしれませんが、価値は薄い。

多田羅　プレイスタイルにもよりますよね。アイテムの取り逃しがないかとか、コンプリートしたいとか、そういったことを目指すのであれば、攻略情報は必要ですけど。クリアするだけなら、たぶん必要度はとても下がっていると思います。

野村　最近すごく思うんだけどさ、ゲームをクリアするうえで、頭を使うケースがすごく減ったわけじゃない。最近の子供って、応用力が低下しているとか、新聞やニュースでちょくちょく言われているけど、そういうのって、ゲームの難しさも影響しているんじゃないかと。我々が子供の頃のゲームって、頭をフルに使って、想像力を存分に働かせて、それでもクリアできないときは攻略本を買ったり書店で立ち読みしたり、みたいな流れがあったと思う。

倉西　それはそうかもしれないけど、ちょっと話が脱線したな（笑）。そういえば昔さ、双葉社さんの黄色い攻略本があったよね。

多田羅　ありました！　たくさん買いましたよ。

倉西　うん。で、あれを見ないと、どうしてもクリアできなかったゲームの記憶があるんだよね。

多田羅　私もあります。

木原　本のカテゴライズとして、攻略本って当たり前ですが、やっぱり実用書だったんですよ。それが今、ズレてきているんだと思います。

倉西　そうだね。

野村　そう言われて思い出したんですけど、メガドラの『ソーサリアン』、あれ、めちゃくちゃ難しかったですよね。音の組み合わせ？　でしたっけ、あの謎解きがあるステージは、攻略情報がなかったら大抵はクリアできないような……。私は自力でクリアしましたけど。今でもちょっと自慢（笑）。

多田羅　あれは、かなり凶悪な謎解きでしたね。

倉西　俺はファミコンの『スウィートホーム』で、最後の扉がどうしてもわからなくて、本屋でシュリンクされている攻略本を隙間から覗く感じで見たんだけど、まったく中が見えなくて結局買った。そして記事を見たら、今まで何度も見ていた画面のど真ん中に、最後の扉があったことがわかってさ（笑）。

野村　それはそれは（笑）。

倉西　死ねって思ったよ、俺自身に（笑）。あれは本当に悔しかったなぁ。

野村　最近そういう骨太のゲーム、骨太っていうのもどうかと思いますが、ほとんどないですよね。

木原　クリアさせてナンボですから。やり込みとか周回プレイに傾斜していて、最初から用意してありますよ、というのが前提ですよね。

倉西　『スパロボ』は詳しくわからないけど、『モンハン』は終わらないゲームだよね。

木原　そこがスゴイんですよ。

倉西　終わらないから「MHP 2ndG ザ・マスターガイド」みたいな膨大な攻略本が必要なんだろうね。

野村　たぶん、攻略本ってもう1つ意義があって、今は周回とかを前提にしているゲームが多いじゃないですか。でも、それをやる人がそもそも減っているというのもありますよね。

倉西　そうなのかな？　世の中的には周回プレイってみんな知ってるし、やり込みという言葉もみんな知っていると思う。

野村　20代の人と話してるとなんとなくわかるんですが、ゲームユーザーの質という点で、僕らの世代とは、たぶん感覚が違うんですよ。遊び倒そうというのは、特定層に限られる傾向がどんどん強くなっている印象です。で、最近の攻略本は「ああ、周回すると、こんなことがあるんだ」というのを確認するために存在している側面もあるんじゃないかと。

多田羅　それもあります。やっぱり、もう1回プレイするのは時間と労力がかかるんで、自分が知らなかったことや体験できなかったことを、攻略本で読んで確認して、知り尽くしたような感覚を味わえるというのはあると思います。

木原　昔もありましたよね。

多田羅　全部クリアしてから攻略本を買ったりした。

倉西　俺はある程度歳をとってからゲームをやり始めたからなのか、昔さ、ゲームを買うより攻略本を買ったほうが安いなと思ったことがあった。だから、このゲーム、どうしようかなってときに攻略本を買っていた。それを読めばやった気になれたんだよね。で、それを資料としてとっておいた。

多田羅　私もまさにそれを言おうと思ったんですが、記事にならないと思って自重していました（笑）。

野村　なんでも記事にするよ（笑）。で、攻略本も映画雑誌みたいに寸止めの文化がかなり早い段階から広まってさ。まあゲーム雑誌もそうなんだけど、ストーリーの最終的な結末が載っていなかったりするじゃないですか。そうすると、どうしてもプレイして、なぞりたくなる。

多田羅　プレイしたくなる攻略本というコンセプトは重要ですが、私の理想とする攻略本は、プレイしなくてもすべてを知ることができる本です（笑）。

倉西　ここはちょっと踏み込みづらいところかもしれないけど、いわゆるソフトの発売日近辺に発売する「最速本」、ソフトの発売日から2週間後ぐらいに出て全部の情報は載っていない「中間本」、ソフトの発売日から1カ月以上が経ったあとに発売されて全部の情報が載っている「完全本」、この3つの区分けが生まれた理由を考えたことがあるんだよ。

野村　あれは簡単な発想です。ゲーム雑誌の攻略情報と一緒で、ユーザーのプレイの進み具合に合わせて……って感じだと思います。

倉西　いや、たぶんだけど俺が思うに、それ以前に儲かると思った人がいたんだよ。ゲームを知らない大人がやったことだと思うよ、あれは。なんだけど、商売としては完璧に定着して、なおかつユーザーもそれを受け入れていた。

木原　私もユーザーの頃は買っていましたね。

野村　もう15年以上前かな、私自身がまだゲーム出版業界にいない頃なので、想像の範疇を超えませんが、当時は今みたいな情報公開規制の仕切りがないなかで、出せるタイミングで各社が攻略本を出していた時代があったんだと思います。そういった状況だと、攻略本を作っている人達の能力の差で、内容のよさが決まる傾向があったような気がします。そうすると、どんどん出来の悪い攻略本、さらにいうとダメな攻略本を作っていた人達が淘汰されていって、今ではどの攻略本を読んでも、内容が均等な感じになったんじゃないかと。もちろん、ほかにも淘汰された要因はたくさんあると思いますし、内容についても細かく見ればかなり差はありますが。

倉西　そういえば「ウィザードリィのすべて」とか「真・女神転生のすべて」は、話題になってたよね。

木原　私は以前、そういった本を作っていた編集プロダクションに所属していました（笑）。

多田羅　ところで、情報公開規制の話が出てきましたけど、そこに踏み込みます？

倉西　それは論点の主にはならないと思う。ずっと昔は、作る側の能力が内容に反映される感じで発売タイミングが決まっていた経緯があって、そのあとに許諾の段階で、本の内容を区切ったほうが儲かるという流れになった。

野村　その発想って、自分自身が大人になった今、想像してみると、記憶の限りですが、たぶんファミコンの『FFⅢ』の頃からあったような気がします。

倉西　もう1つビックリしたのは、あの頃、ゲームの発売前に設定本というか、ワールドガイド的な本が出始めたよね。あれも『FFⅣ』が最初だったかな？　よく覚えていないけど。とにかく、あれはスゴイことだよね。ゲームが発売されていないのに関連する本があるという。

野村　あの本は、個人的にすごく楽しみにしていましたし、とても嬉しかった記憶があります。

倉西　俺はもう年寄りだったから、おもしろいとは思わなかったけど（笑）。

多田羅　待ちきれない心をくすぐられました（笑）。

野村　我々が子供の頃は、みんな買ってたよね。

倉西　俺は資料として買ってたけど、書店で中学生とかが買っているのは見かけたなー。あれはビックリした。これは発明だと思ったね。

野村　そのあとたぶん、最速本とか中間本とか、そういう仕組みが明確にできてきたんでしょうね。

倉西　それって読者の人はわかるのかな？　俺が攻略本編集部の編集長だった頃、「お前のとこの攻略本を買ったのに、あの情報が載ってない！」といった意見が結構あったよね。

多田羅　残念ながら今もあります。

倉西　ああ、でもどうなんだろう。みんなわかってきたのか、それともまだわからない人がいるのか。

多田羅　これは読者に対して私達の伝達不足の点もきっとあるので、申し訳なく思いますが、わからない人は多いと思います。というべきか、わかったとしても許せないと思う（笑）。

野村　残念ながらスペースの都合で、今回はこのあたりで終了です。次回に続きます～。

お知らせ　本コーナーでは皆様からのアンケートを募集しています（アンケート結果は本コーナーにてお題として活用させていただきます）。電撃オンラインのサイト内検索で"「電撃ゲームス」攻略本アンケート"と入力すれば、特設サイトを検索できます。このサイトでアンケート（とっても簡単です！）にお答えいただいた方には、抽選で「電撃ゲームス編集部のお宝グッズ詰め合わせ」をプレゼントいたします。当選者の発表方法は、特設サイトでご確認ください。

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「推理欲求が満たされるゲーム」

CASE. 15

電撃PlayStationのレビューにて、『TRICK×LOGIC（トリックロジック）』に100点をつけたレビュアー梅津爆発が、本作にひかれた理由を語ります！



TRICK×LOGIC シーズン1
●PSP　●発売中（7月22日発売）　※『シーズン2』は9月16日発売予定（UMD版のみ）
●SCE　●AVG（ヒラメキ発見ミステリ・ノベル）
●UMD版：￥2,980（税込）／DL版：￥2,380（税込）

キーワードを組み合わせて事件を推理する、新感覚のミステリAVG。シナリオを手掛けたのは我孫子武丸氏、綾辻行人氏、有栖川有栖氏といった有名推理作家7人！

真の意味での「推理」ができるミステリ小説の未来形

自らの力で未解決事件の謎を解くその快感に酔いしれろ！

小学生の頃にプレイした『かまいたちの夜』でチュンソフトのAVGにハマり、その後も『街』や『3年B組金八先生』、最近では『428』や『999』といった作品を遊んできました。毎回思うのは〝チュンソフト製AVGはおもしろさと同時に、新しいことへのチャレンジ精神にあふれている〟ということ。そんなチュンソフトが、またも斬新なAVGを生み出してくれました！　それが『TRICK×LOGIC』です。プレイヤーは、瀕死の重傷を負って冥界に送られた天才検事・芳川樹となり、未解決事件が記された本「アカシャ」を読んで犯人とトリックを推理していきます。設定こそファンタジーですが、アカシャに書かれた10種類の事件は7人の作家が書き下ろした本格的な犯人当て小説になっており、これまでのゲームでは味わえなかったほどの推理体験ができるのです。

肝心の推理方法には既存のゲームにはなかった斬新な方法が採用されており、この部分に僕は強くひかれました。では、その方法を具体的に説明しましょう。事件が書かれた「アカシャ」とは、一言で言えば短編の推理小説。事件にまつわる一部始終が書かれているので、まずはこれを一読することになります。本の推理小説と異なるのは、文章中に赤色の「キーワード」があること。この「キーワード」のなかから、事件に関連したり、キーワード同士が相反して矛盾しているモノを組み合わせたりすることで「ナゾ」が出現。さらにその「ナゾ」と、それを解き明かす「キーワード」を組み合わせることで、調書に入れる「ヒラメキ」が誕生します。そして「ヒラメキ」を事前に提示されていた調書に入力することで、検証ができるようになっています。正しい「ヒラメキ」と犯人を入力し、最後まで検証を進めることができたら事件解決！　この「気になるキーワードを組み合わせて事件の〝ナゾ〟と、真相につながる〝ヒラメキ〟を探す」という部分が、ほかの作品にはない魅力です。

今までのミステリ系サウンドノベルやAVGでは「勘で選択肢やコマンドを選んでいたら、事件を理解していないのに真相にたどり着いてしまった！」なんてことや、「犯人はわかったけど具体的なトリックはゲーム内で説明されて気づいた」なんてことがありませんでしたか？　本作では「キーワードを組み合わせてナゾやヒラメキを得る」という行為が、文章中に散りばめられた伏線や、真相の根拠探しに直結しているため、プレイヤー自身がトリックから犯人までを理解しなければゲームをクリアすることはまずできません。また直感や他作品から得た知識などですぐに犯人とトリックの見当がついても、それを示す根拠となるキーワードを見つけなければ事件解決には至れないため、しっかり「推理している」という気になれるのです。文章を読んで、そこから矛盾点やトリックを示す記述を探し出し、唯一無二の真相を推理する……。かつてここまで本当の意味で「推理」させたゲームがあったでしょうか？　いや、ない!!　僕が一番気持ちよかった推理は、最初は理解不能だった事件がさまざまなナゾやヒラメキを得ることで（脳内で）整理されていき、一度は煮詰まってしまったけれど、ある1つの仮説を思いついたところで連鎖的にほかの疑問点が解消されて、一気に真相までたどり着いたとき。このときの「あの～犯人わかっちゃったんですけど(By中谷美紀)」感といったら、もう最高！　この謎解きの快感を味わったら、誰でもミステリファンになっちゃいます。バラバラだったパズルのピースがピタリピタリとはまっていき、最終的に「自力で完璧にパズルを完成させられた」と実感できた初めてのゲームですね～。

ミステリ初心者にも優しい『TRICK×LOGIC』

このように本作は「推理」という行為に特化した犯人当てゲームなのですが、普段ミステリ小説を読んでいない人に対してのフォローも豊富です（エラそうに語っている自分も、実はゲームでの体験が中心だったので助かりました）。例えば、各話で推理前に提示される3つの前提。「本に書かれていることはすべて事実。ただし犯人はウソをついている可能性がある」「動機の強い弱いは重要ではない」「トリックや犯人は、超能力や宇宙人など超常的な事象によるものではない」。これらは一般的な犯人当て小説のお約束ですが、ミステリ初心者にわかりやすいように何度も提示されます。また文章の背景には、その場面を表すイラストが描かれているのですが、「イラストには一切ヒントがない」という一文も存在。小説だと考えれば当たり前の話ですね。そしてこのゲームの「まず文章を一読し、次に気になった部分を読み返しながら真相にかかわる記述を探す。その記述をもとに文章として具体的には書かれていない事件の真相を推理し、犯人とトリックを探し当てる」という行為は、まさに犯人当て小説の楽しみ方そのもの。本作は「犯人当て小説の読み方入門書」としても使えるのです。僕自身、ミステリ小説をかなり読みたくなりましたもん。

さらにゲームならではの利点もあります。1つは不正解のまま解決編に進んでも、途中で推理編に戻される点。そのため自分が真相にたどり着くか、ギブアップするまで、解決編を読めないようになっています。小説なら「真相わかった！　解決編読んだ！　間違ってた！」で終わっちゃいますからね。犯人当て小説は解答を知るまでの推理時間が楽しいので、簡単に答えを見ることができない仕様は大事です。また、誤った「ヒラメキ」を入れて解決編へ進んでも、論理が破綻するまでは、まるで正解かのように検証が進む点もいい。これにより「間違ったヒラメキを除外していく」消去法が使いにくくなって推理の楽しさが持続しやすいですし、「なぜその推理が間違いなのか」を具体的に説明してくれるため勉強にもなります。「さりげない記述で別解答をつぶしてあるなぁ」と、作品を手掛けた先生方のすごさを実感できますよ。なお、どうしても正解がわからない場合、自らの意思でヒントを見ることも可能です。

では最後に、本作の独特な販売形態についても触れておきましょう。『シーズン1』の発売日から毎週1話ずつ、新作の推理編が￥400でダウンロード販売されています。解決編は、推理編の発売から1週間後に配信されます（無料）。つまり解決編が配信されるまでの1週間は、どのユーザーも真相を知らないので、ほかのユーザーと議論して楽しむこともできるのです。そして、この1週間の間に自分の推理を送り、見事ノーヒントで正解していた人のなかから抽選で、作者のサイン入り書籍がもらえるキャンペーンも実施中。本誌発売日の8月20日時点でも、第9話と最終話のキャンペーンにはまだ間に合います。第9話と最終話をバラで購入して遊ぶこともできるので、推理ゲームに多少なりとも興味がある方には、ぜひともこのキャンペーンに参加してもらいたいですね。だって世界で一番最初に謎を解くのは、あなたかもしれないんですから。

（梅津爆発）

「もうすぐ」遊べる注目ゲーム

―8月21日～9月23日発売―

DENGEKI GAMES
VOL.12

CONTENTS



『Halo: Reach』から始める人のための

HALO WORLD GUIDE

発売までいよいよ秒読み段階！

全世界待望の大型FPSタイトル『Halo: Reach』の発売まで1カ月を切った。本作から『Halo』を体験する人に向けて、その魅力をかいつまんで紹介。

Halo: Reach

2010年9月15日発売　通常版:¥7,140(税込)／リミテッド エディション:¥8,610(税込)／レジェンダリー エディション:¥16,590(税込)

Xbox 360		
ジャンル	STG(シューティング)	SF
メーカー	発売元:マイクロソフト／開発元:Bungie	対戦
備　考	プレイ人数:1〜4人／オンライン対応	協力

『Halo: Reach』で味わう壮大なスペースオペラの幕開け

現在、5作品が発売されているシリーズ中、特に壮大な物語が描かれた『Halo』本編三部作。その1作目が登場したのは2001年（国内は2002年）。初代Xbox向けに発売された『Halo』は、それまでPCで遊ぶのが主流だったFPSを、コンシューマゲーム機へと傾けたエポックメイキングソフトの1つだ。快適な操作性に加えて、魅力的な物語とキャラクターが用意されており、世界中のプレイヤー達を虜にした。その後、物語はXbox『Halo 2』、Xbox 360『Halo 3』へと続き、一応の完結を見た。しかし、外伝作品の発売、アニメ作品の制作と、その世界観の広がりはいまだ留まることを知らない。そして、いよいよ登場する『Halo: Reach』は、本編の前日譚となる作品。これまでベールにおおわれていた歴史が、ついに明かされる。

STORY ストーリー

地球の最終防衛ライン陥落の危機

西暦2552年。人類がほかの惑星へと進出している時代の物語。地球から遠く離れた星々の開拓を行っていた人類は、32年前、植民星・ハーベストで「コヴナント」から突然の襲撃を受ける。コヴナントはさまざまな異星人が、ある教義のもとに結束した軍事同盟。惑星を無闇に開拓し続ける人類は、彼らの神を冒涜する存在であるとして宣戦布告されてしまったのである。その後、人類は宇宙船の航行ルートから地球の位置をコヴナントに特定されることを避けるため、コール条約を制定。これ以降、地球へ向かう艦船は一切なくなった。UNSC(国連宇宙指令部)は植民惑星のなかで最も開発が進んでいた惑星リーチに最終防衛ラインを設置。同時にコヴナントに対抗できる強化兵を作り出すスパルタン計画も進めていた。そんななか惑星リーチにもコヴナント軍が侵攻。スパルタン達は迎撃に向かうのだった。



壊滅前のスパルタンチームが操れる！

▲『Halo』シリーズの主役であるマスターチーフは、スパルタン計画で作られた強化兵の生き残り。本作では、精鋭であるスパルタン小隊が壊滅にいたるまでの物語が描かれる。



シリーズ初の3D・STGモード！

◀本作のゲームスタイルはFPSだが、ミッションによってはこのような3D・STGに切り替わる。スペースシップを操作してシューティングを行うのはシリーズでも初の試みだ。

まずは『Halo』の魅力をおさらいしよう！

なじみやすい操作とオンライン対戦を重視したゲームシステム、星々をまたにかける壮大なスペースオペラ、強力なヒーロー像を作り上げたキャラクターと、それぞれの要素に本作ならではの魅力が詰まっている『Halo』シリーズ。ここではそのエッセンスを2つに絞って紹介しよう。

魅力1 『Halo』シリーズ本編の完結までなんと丸6年 トリロジーで語られた重厚なSFストーリー

前述のとおり『Halo』シリーズ本編は3作にわたって語らていれる。ストーリーが軽視されがちなFPSにおいて、ここまで壮大な作品はそう多くはない。各勢力の思惑を描いたドラマに、練り込まれた世界設定。それを物語とともに見せていくには、それだけのボリュームが必要だったのだ。

異星人同盟 コヴナント

さまざまな惑星に住む異星人達がある教義のもとに結束した宗教的・軍事的な集団。彼らは「大いなる旅立ち」と呼ばれる目的のために活動を行っている（のちに欺瞞（ぎまん）であることが発覚する）。種族によってコヴナント内にも階級ができており、エリート族は比較的高い地位に就いている。



異なる種族から構成されコヴナントは、身体の形や大きさが違うのはもちろんだが、戦闘時の行動1つをとっても好戦的な種族、弱気な種族と個性が見て取れる。

UNSC（国連宇宙指令部）

UNSC（United Nations Space Command）は、国家の枠を超え、地球を防衛するために組織された、いわば人類軍となる軍隊。最新の武装から宇宙航行用の巨大な戦艦までを有しているが、それでも技術的にはコヴナント軍に劣っていた。そこで、コヴナントの技術を応用してアーマーが開発され、同時にそれを運用する兵を作る「スパルタン計画」も進められらた。

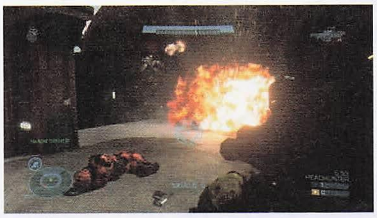


強化兵スパルタン

コヴナント軍に対抗すべく、遺伝子操作により生み出された強化兵。惑星リーチでの戦いを経て、伝説の戦士となったマスターチーフが、スパルタン唯一の生き残りである。

魅力2 全世界で数百万人以上が参加するオンライン対戦

全世界累計3,400万本以上の売り上げを記録する『Halo』シリーズ。Campaign（ストーリーモード）だけでなく、多彩なルールが用意されたオンライン対戦にも定評がある。しかも、ユーザー数が非常に多いため、対戦相手探しに困ることはない。ちなみに、本作のオンラインβテストには、初日だけで世界中270万人ものプレイヤーが参加した。発売前に、これほどの数のテスターが集まる作品は本作だけだ。



▶代表的な対戦モードのスレイヤー。個人の技量がストレートに表れるサバイバルマッチだ。

■『HALO』シリーズの対戦モード例

キャプチャー・ザ・フラッグ —— *Capture the flag*
味方の陣地内にある旗を守りつつ、相手の陣地内にある旗を奪うゲーム。味方陣地まで旗を運ぶことができればポイントを獲得。

スレイヤー —— *Slayer*
敵とひたすら戦い、倒すことでポイントを獲得する。規定のポイントに達すれば勝利だ。団体戦のチーム・スレイヤーもある。

オッド・ボール —— *Oddball*
ドクロを持っている間はカウントが進み、一定時間持ち続けることができれば勝利。団体戦の「チーム・オッド・ボール」もある。



新システムと協力プレイの採用で さらにおもしろくなった2つのモード

本作では、キャラクターのモデリングから敵AIまで、ほとんどの要素が新たに調整されている。もちろん、従来どおりオンラインでの協力プレイは可能なので、より美しくなった画面で、より手強くなった敵を相手に手に汗握る戦いが楽しめる。ここでは、「Campaign」と「Firefight」の2つのモードを紹介しよう。

▼地形の把握、武器の選択に加えて、仲間との連携も重要になる。

Firefight ファイアファイト

約1年前に発売された『Halo 3: ODST』から搭載され、高い評価を得ているモード。プレイヤー4人で協力し、四方八方から侵攻してくるコヴナント軍をひたすら倒していくという、単純明快にしてホットな内容だ。制限時間内に敵を殲滅しなくてはならないボーナスラウンドなどもある。

◀3人の仲間とともに、次々と押し寄せて来るコヴナント軍を撃退していく。ときには、こんな巨大な敵が登場することも。

Campaign キャンペーン

ストーリーを進めていくこのモードでは、1人で進めるシングルプレイのほかに、最大4人で遊べる協力プレイモードを搭載。プレイヤーはスパルタンの精鋭小隊・ノーブルチームに配属されたノーブルシックスを操作することになる。なお、3D・STGもキャンペーンモードの一部だ

エンディングまで新ポケモン



全世界が待ち焦がれるポケモン最新作は、過去のシリーズで登場してきたポケモン達がエンディングまで一切登場せず、システムも一新された完全新作。DSの機能をフル活用した注目のRPG大作、大人も遊ばなきゃもったいない！



発売直前！ 新生ポケモンのすべて見せます

1「ポケモン図鑑の完成を目指す」という目的は今までどおり。依頼者はシリーズ初の女性ポケモン博士となるアララギ博士だ。またメッセージは、メニューで漢字とひらがなが選べる。

2ツタージャ・ポカブ・ミジュマルの3匹から最初のパートナーを選ぶ。残りの2匹はライバルとなる2人の幼なじみのもとへ。

3冒険の舞台は、緑豊かな自然と近代的な大都会が同居するイッシュ地方。この地方の伝説のポケモン、レシラムとゼクロムの秘密に迫るのも冒険の目的のひとつとなる。マップは奥行きが出て、より立体的になった。

4ストーリーに大きく関わってくると思われる謎の集団“プラズマ団”。人のポケモンを奪う悪いヤツらだ。

5ゲーム内では時間だけでなく、春夏秋冬の季節も流れる。特定の季節に出現しやすいポケモンや、行けない場所もあり、季節は実際の時間でひと月ごとに変化する。

6基本的には今までと同じバトル画面も、細かい部分に手が加えられ、よりシャープな印象に。特性や天気などバトルに関する情報がひと目で確認できるようになったのも嬉しい。また、移動中に野生のポケモンが2匹同時に現れ、ダブルバトルに突入することもある。

7初登場のトリプルバトルは、正面のポケモン＋それと隣り合う位置のポケモンしか攻撃で

















Only！ 未知の新たな冒険へ！





ポケットモンスターブラック・ホワイト

2010年9月18日発売予定 各¥4,800(税込)

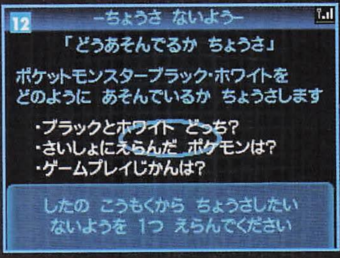
DS			
	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:株式会社ポケモン／販売元:任天堂／制作:ゲームフリーク	対戦
	備　考	プレイ人数:1人用(通信プレイ時2〜5人)	育成

きないなどの特殊なルールを持つ新バトル方式。新たなわざや特性も増えているため、今まで以上に戦略に頭を使うバトルになりそう。今後の大会ではこの方式がスタンダードになる？
8 全体攻撃のわざが決まれば一気に勝利へ近づく。が、味方を巻き込まないように注意。
9 ポケモンを着飾り、演技させる「ポケモンミュージカル」。上手にアピールできればファンからごほうびをもらうことができるかも。
10 DSで発売された過去の「ポケットモンスター」シリーズから、ポケモンを連れて来られる「ポケシフター」。エンディングを迎えたあとに、ミニゲームで捕獲して連れて来ることが可能に。
11 12 Wi-Fi、ワイヤレス、赤外線、すれちがいと、DSの通信機能をフル活用。周囲のプレイヤーと常時接続しながらのプレイも可能に！









さらなる連動は、DSを飛び出しWEBへ！

本気で遊びが繋がった、本作注目のシステムが、専用WEBサイト「ポケモングローバルリンク」との連動だ。セーブデータをインターネット経由でWEBにアップし、WEBで新たな遊びが楽しめるというシステムになっている。仲よくなったポケモンや入手した道具、きのみをDSに持っていくことができるという、真の連動を実現している。



POKéMON GLOBAL LINK
ポケモングローバルリンク



POKéMON Dream World
ポケモンドリームワールド





1 再会を果たす2人

▲リンチが所属する組織のボスの兵器売買アドバイザーとして、上海に呼ばれたケイン。前作におけるベネズエラでの抗争後、2人は久しぶりの再会を果たした。



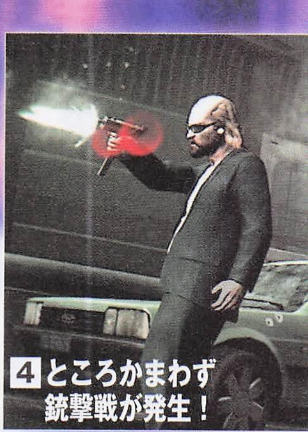
2 取引前の簡単な仕事のはずが……

▲2人は、取引前に簡単な用事をすませるため、ブレイディという男を訪ねる。だが、状況は意外な方向へと進んでしまう。



3 さまざまな組織との抗争に！

▶ケインとリンチは、ある事件をきっかけに、上海の「裏のボス」を敵に回してしまう。警察や軍をも動かす裏社会の帝王に命を狙われた2人の運命は!?



4 ところかまわず銃撃戦が発生！

▶マフィアと国家組織から狙われる2人に安息の場所はない。商店街やハイウェイなど、あらゆる場所が銃撃戦の舞台となる！



心に病を抱える死刑囚

リンチ

心に障害があり、精神的に不安定な男。マフィアの手下として働きつつ、ガールフレンドと過ごす日々を送っていたが、仕事で訪れた取引現場で、とある事件に巻き込まれてしまう。

すべてを失った元傭兵

ケイン

14年前に息子を亡くして以来、残った妻と娘を守るために逃亡生活を余儀なくされている男。本作では、リンチからの「協力要請」に応じる形で上海を訪れることになるのだが……。

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS™ 伏天

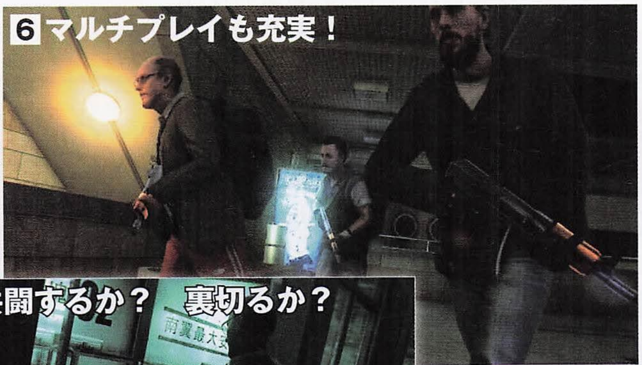
ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ

マフィアの楽園・上海を舞台に、暗い過去を持つケインとリンチによる過激な闘争を描く本作。発売直前の今回は、暴力と人間のリアルを徹底的に追究した本作の、「バイオレンスの魅力」を存分に味わった担当ライターによるプレイインプレッションをお届けする。

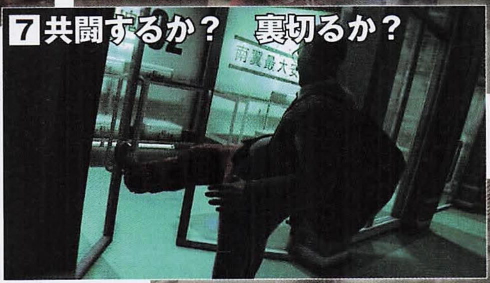
ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ			
2010年8月26日発売	¥7,980(税込)		
PS3	ジャンル	ACT(クライムTPS)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:IO Interactive	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応(最大12人)	協力
2010年8月26日発売	¥7,980(税込)		
Xbox 360	ジャンル	ACT(クライムTPS)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:IO Interactive	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応(最大12人)	協力



▲食わなきゃ、やってらんねぇよ！



▲オンラインのマルチプレイには3種類のモードがあり、さまざまな立場から戦いに参加可能。



▲「警察VS泥棒」モードは、警察と泥棒が争うチーム戦。なお、仲間を裏切れるモードも存在する。





▶奪った400万ドルを脱出ポイントまで運べば勝利。最後に金を手にしている者はいったい誰だ!?

CHECK IT OUT! 気になるモードをピックアップ!

●「アーケードモード」でスコアを競え！

強盗団の一員となって地下鉄や空港などのステージで略奪を行うモード。このモードの目的は、略奪エリアに置かれている金品を入手し、制限時間内に逃走車を使って脱出すること。脱出に成功すると、入手した金品や略奪中の行動に応じたスコアを獲得できる。ただし、一言で「脱出」といっても、そう簡単にはいかない。ステージに多数の警察が配置されていることに加え、仲間が裏切って金品を強奪してくることもあるのだ。もちろん、自分が仲間を裏切って、仲間が所持していた金品を奪うこともできるが……。共闘と裏切りの駆け引きにも気を配りつつ、ハイスコア獲得を目指していこう（ネットワークにつなげば、世界中のプレイヤーとスコアランキングで競い合うことも可能）。なお、オンラインでプレイできる「フラジール・アライアンス」は、このモードのオンライン版と考えていい。

●正義と悪が激突する「警察VS泥棒」

最大12人まで参加可能なオンライン専用のモード。参加者は「警察」と「泥棒」のどちらかになって、それぞれのチームの目的を果たすために戦う。警察は金品を奪って逃走する泥棒を倒すことが、泥棒は4分以内に400万ドルを奪って銀行から脱出することが目的だ。このモードは自分が奪った金品が自分のものになる「フラジール・アライアンス」とは違い、奪った金品がチームで山分けになる仕組み。つまり、1人の仲間に金品を集めてその人物を護衛したり、金品の所持者を分散させてスコアを獲得しやすくしたりといった戦略が重要になる。

知ってるか？　ココが社会の最底辺！

極悪オヤジ祭り勃発!
血と汗と暴力のニオイが逆に心地よい!!

オッサン達を見ているとなぜか楽しい！

まずは、ケインとリンチの闘争が展開する「ストーリーモード」をプレイしてみました。2人が再会するプロローグを見ていて感じたのは「この2人、実は普通のオッサン？」ということ。リンチは彼女に向かって「愛してるよハニー」とか言っちゃうフランクな感じだし、ケインはスーツを着こなしたシブめなオジサマといった外見。すっかり、「全員ブッ殺してやるぜこの野郎!!」ぐらいの激しいテンションの男達だと勘違いしてました。ちょっと意外に思いながらも、プレイを再開。ケインとリンチが、物語のキーマンの1人であるブレイディのもとを訪ねるシーンに入りました。と、ここでいきなりの銃撃戦が発生！　もちろん、ストーリー的には前フリがあったうえでの戦闘なのですが、ケインはその事情を何も聞かされないで戦いに巻き込まれたものだから、「どういうことなのコレ!?」と慌てます。でも、リンチは「いいからいいから」と彼の発言を軽く流しちゃう。それに対してケインは「あ、そうなのね」みたいな感じで彼にヒョイヒョイついて行っちゃいます。このあたりから、なんかヘンだぞコイツらと思い始めました(笑)。ケインはなんとなく主体性がない男だし、ある失敗をしてしまったリンチは「ボスにどう説明しよう……」と情けないことを言い出すし。「この2人、ダメなオトナなんだ！」と理解するのに、そう時間はかかりませんでした。これはなんとなくイイ意味で裏切られた感じ。その後も、2人のなんだか笑える発言がツボに入っちゃいました。

時間を忘れるほど物語に引き込まれる！

2人の印象について触れた次は、演出面について語りましょう。まず注目したいのは、「ハンディカムで撮影されているかのような少し粗い画面」です。プレイヤーキャラがダッシュすると、撮影者がカメラを構えてその後ろを追いかけていくようなブレが生じるほか、光源に視点を向けると逆光状態で撮影しているような見づらい画面になるんです。まるで自分がその場にいて、2人のことを撮影しているような感じで、臨場感はなかなかすごい。この点の演出は全般的に徹底されていて、ほかのゲームとは一線を画しているように感じました。また、この画面の粗さにマッチした「生々しいストーリー」にもグッときました。本作に登場するキャラクターは、ケインとリンチを含めて、私利私欲のために動く人間がほとんど。それだけに、モラル的に「それ、いいのか？」って思えるような事件ばかり発生します。例えば、我が身かわいさに仲間だった人間を敵に売るとか、自分の大切な人が奪われたから、奪ったヤツらをみな殺しにするとか。日本の現実社会では表に出せないような、人間が持つリアルな感情の一面が、「暴力」として描かれているんです。キャラクターのリアルな動作や、人間が撮影しているような独特のカメラワークが相まって、マフィアものの映画を観ているかのように最後まで熱中してストーリーを楽しめました。ちなみに、『ケイン アンド リンチ』は、ハリウッドで映画化が決定しているとのことなので、個人的にはこちらも楽しみです！

オーソドックスで安定して楽しめる銃撃戦！

最後はシステムについて。ケインとリンチはさまざまな組織から命を狙われることになるため、あらゆる場所で敵に襲われます。しかも、出現する敵の数はかなり多いので、油断するとあっという間にハチの巣に……。ということで、基本は「カバー（物陰に隠れるアクション）」を使って敵の銃弾を避けて、スキを見て反撃していくことになります。敵の銃撃が止んだ瞬間にサッと銃を構え、狙いを定めて攻撃する……というガンアクションの楽しさはしっかり楽しめますよ。基本的に武器は倒した敵が落とすものを拾って使うことになりますが、場所によっては消化器のような爆発物を入手できることも。爆発物を投げたらボタン1つで銃撃して爆破できるので、投げる場所と撃つタイミングさえ計ることができれば一気に敵を倒せます。これは簡単かつ爽快なので、爆発物を見つけたら必ずやるべき！　そのほか、敵を捕まえれば、銃弾を防ぐ「人間の盾」にできるのもおもしろい。盾にしている敵が死ぬと効果がなくなるので、ずっと使い続けることはできませんが。でも、チャプターによっては武器を所持していない状態で開始されることがあるので、このテクニックはなかなか重要だったりします。なお、1人でのプレイは基本的にリンチの操作となり、ケインは自動で行動します。「画面分割COOP」や「オンラインCOOP」で2人でプレイすると、1人のときとは違ったコンビネーションができるので、こちらも試してみる価値アリですよ！　（担当ライター・ユート）

ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT
エースコンバットX² ジョイントアサルト

PSP エースコンバットX2 ジョイントアサルト

2010年8月26日発売 UMD版：¥5,229(税込)／DL版：¥5,230(税込) ACT 対戦 協力
ジャンル ACT(共闘フライトアクション) メーカー バンダイナムコゲームス 備考 プレイ人数：1～8人／オンライン対応※

PICK UP AIRPLANE


XFA-27


F-35 ライトニングII


MiG-21-93 フィッシュベッド


S-32


F-117A ナイトホーク


ミラージュ 2000D


零式艦上戦闘機

▲プレイヤーが操作できる機体は、すでに判明しているものだけで20種類以上におよぶ。現代の最新鋭機やかつて活躍した傑作機など多数の実在機に加え、XFA-27をはじめとするシリーズおなじみの高性能な架空機も登場。さらに、零式艦上戦闘機などのレシプロ機も操作可能になっている。

フライトアクションの最高峰。出撃まで秒読み開始!

戦闘機のカッコよさ、そしてそれを自在に操作する爽快感を味わえるフライトアクション『エースコンバット』シリーズ。その最新作『エースコンバットX2 ジョイントアサルト（以下、X2）』の発売日がいよいよ間近に迫ってきた。重厚な物語にそって迫力の空中戦を楽しめるというシリーズの持ち味はそのままに、初心者向けの操作システムが用意され、複数人での共闘を行うマルチプレイが強化されるなど、各所に改良が施されている。今回は、これまでにお伝えしてきた『X2』の特徴を改めてまとめ、その魅力を再確認してみよう。なお、公式サイトでは現在、『X2』の体験版が無料配信されている。注目のマルチプレイを実際に試すことができるほか、獲得した機体やエンブレムのデータを製品版に引き継ぐことができるので、まだプレイしていない人は要チェックだ。

友達との共闘を楽しめる体験版の情報は公式サイトでチェック!!
http://www.acecombat.jp/x2

POINT CHECK



POINT 1 STAGE

東京、エジプト、アドリア海など、『X2』では実在する都市や地域を舞台にして激しい戦闘が展開される。東京タワーやピラミッドなど、誰もが知っている世界中の名所が美しいグラフィックで表現され、ちょっとした観光気分で空からの眺望を楽しむことができる。





POINT 2 MULTI PLAY

『X2』では、最大4人で協力して「キャンペーンモード」をプレイできる。異なる地域で同時に発生するミッション（ジョイントアサルトミッション）では、2チームに分かれてそれぞれを同時に攻略可能。一方のミッションの戦況がもう一方に影響をおよぼす仕組みだ。





POINT 3 CONTROL

アナログパッドを左右に入力するだけで旋回できる初心者向けの操作方法や、特定のターゲットに視点を向ける「注視」など、遊びやすさを重視したシステムが採用されている。もちろん、リアリティを求める人に向けて、従来の操作方法やHUD視点なども選択可能だ。





POINT 4 CUSTOMIZE

高い誘導性能を持つ高機動ミサイルや、広範囲を爆撃できるナパーム爆弾など、30種類以上の武装を選択できるほか、エンジン、ウィングといったパーツを付け替えて機体性能を調整することが可能。また、機体カラーやエンブレムも自分好みにカスタマイズできる。





POINT 5 STORY

「キャンペーンモード」では、民間軍事会社のパイロットであるプレイヤーが、各国に無差別攻撃を仕掛ける武装勢力を相手に戦っていくことになる。すべての事件を陰で操る黒幕の存在を匂わせつつ、かつての仲間との熾烈な戦いなど、劇的なドラマが次々に描かれる。



※アドホックモード、インフラストラクチャーモードに対応。どちらも最大4人での協力プレイと、最大8人での対戦プレイが可能。

METROID Other M

(メトロイド アザーエム)

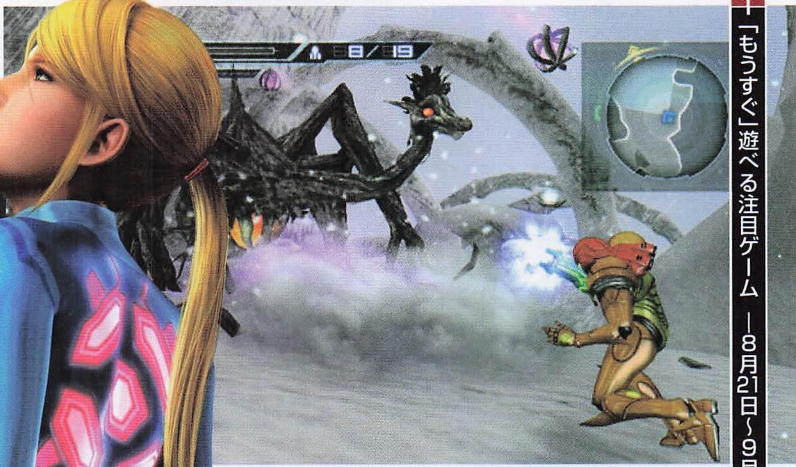
2010年9月2日発売	¥6,800(税込)			ACT	
ジャンル	ACT	メーカー	任天堂	備考	プレイ人数:1人用

最新技術でよみがえるシリーズ伝統の爽快感!!

「最新技術のファミコンゲーム」をコンセプトに開発された『メトロイド』シリーズ最新作がWiiで登場！　画面はより美しく、派手になりながらも、十字ボタンと2つのボタンだけというシンプルな操作性で、かつての2D『メトロイド』の爽快感と楽しさを完全再現！　新アクションも多数搭載し、楽しみ方は大きく広がっている！



▲華麗で俊敏なアクションで3D空間を自在に移動！　雪原や湿地帯、水中など、ステージも多彩！





新生メトロイドの2つのポイント！

ACT スピーディな近接格闘アクションで敵を仕留める！

本作は、主人公のサムスを操作し、廃棄された巨大施設内を探索しながら敵を倒していくACT。銃器系の武器だけでなく、近接格闘アクションも可能なので、これらをうまく使いこなし、さまざまな敵を相手に華麗に戦おう！　もちろん、ボール状に変形して狭い場所を探索できるモーフボールやスクリューアタックなど、1作目から続いている、サムス特有のアクションは健在だ！

Sense Move ≪センスムーブ≫



▶敵の攻撃に反応してタイミングよく十字ボタンを押すことで、華麗な回避アクションをとる。そのときの局面に応じ、アクションの内容も変化！

Lethal Strike ≪リーサルストライク≫



▶倒れている敵に近づいて①ボタンを押すことでトドメの一撃を与える。敵が怯んだ一瞬のスキを突くことで、強敵さえも一撃で仕留められる！

Over Blast ≪オーバーブラスト≫

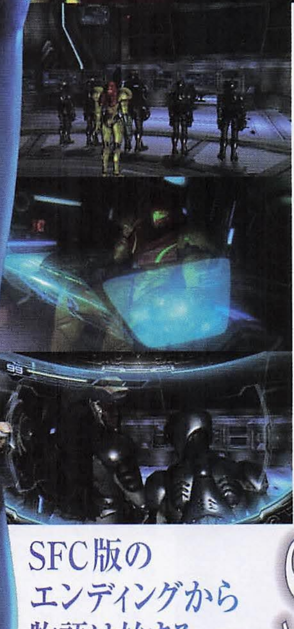


▶敵の頭上に飛び乗って攻撃することで、通常より強力なビームショットを撃ち込むアクション。素早い相手は、これで動きを止めて、狙い撃て！

主人公 サムス

元は銀河連邦軍に在籍していたフリーのバウンティハンター。鳥人族から受け継いだという強力なパワードスーツを身にまとい、数々の危険なミッションを成功させてきた。





STORY SFC版のエンディングから物語は始まる——。

かつてサムスは、ベビーロイドが命と引き換えに与えてくれた力によって、惑星ゼーベス、そしてマザーブレインを撃破した。それからしばらくののち、スターシップで航海中だったサムスは、通称Baby's Cryと呼ばれる、救難シグナルをキャッチする。まるで引き寄せられるようにシップの進路を変更した彼女を待っていたのは、廃棄された巨大施設"ボトルシップ"だった。そこで銀河連邦軍在籍時代の上官であるアダムと再会した彼女は、施設内の生存者を捜索するミッションへと加わることになるが……。

SFC版『SUPER METROID』のエンディング直後から始まる物語で彼女がたどる、過酷な運命の結末は!?

クロヒョウ 龍が如く新章

2010年9月22日発売	UMD版:¥6,279(税込)／DL版:¥5,600(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(アクションアドベンチャー)	ACT
	メーカー	セガ	
	備考	プレイ人数:1～4人	

本編だけでなくミニゲームや通信バトルも大充実！

ついに発売間近に迫った『龍が如く』シリーズのDNAを受け継ぐACT『クロヒョウ』。本作では、『龍が如く』でもおなじみのプレイスポットがたくさん登場。「ボウリング」や「カラオケ」などに行った際には、ミニゲームがプレイできる。カジノ「竜宮城」ではポーカーやバカラなどをプレイでき、勝ってチップを増やせば、限定アイテムと交換することができる。また通信バトルもあり、ストーリーモードで仲間にした不良達を使ってバトルロイヤルを行う「土下座バトル」のほか、4人が2つのチームに分かれて戦う「タッグマッチ」、最大5人のチームで対戦する「チームバトル」ができる。


◀カラオケで熱唱！ ミニゲームはPSP向けにアレンジされている。


▶土下座バトルでは、一番最初に倒されると土下座をさせられてしまう。

BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の戦士たち～

2010年9月16日発売	UMD版:¥6,090(税込)／DL版:¥4,800(税込)	
PSP	ジャンル	S・RPG	冒険
	メーカー	日本一ソフトウェア	戦略
	備考	プレイ人数:1人用	育成

マルチエンディングで何度でも遊べるファンタジー




▲▶気になるキャラと会話するとステータスがアップし、チーム戦闘で有利になる。

妖精を見ることができる貴族で結成された組織「ブルーローズ」が、市民を守るために妖精と力を合わせて戦う物語。主人公は男女2人からどちらかを選択し、それによってイベントやエンディングが変化していく。戦闘では、マップ上のユニット移動や戦闘に参加するメンバーを決定するSLG要素と、コマンドバトル形式のRPG要素が融合。コマンドバトル時は攻撃を行うキャラがリーダーとなり、周囲の味方がそれをサポートするというチーム戦闘形式になっている。なお予約特典は、キャラデザイン担当のすーぱーぞんび氏と大塚真一郎氏のイラストが楽しめるビジュアルブック（40ページ）となっている。

UFC アンディスピューテッド 2010

2010年9月9日発売	¥7,329(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル	FTG	ACT
	メーカー	ユークス	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人	

UFCファイターの肉体やケージのリアルさを突き詰めた！

オクタゴンと呼ばれる、金網に囲まれた八角形のマットで行われる総合格闘技の大会「UFC」を題材としたFTGシリーズの最新作。宇野薫、ミルコ・クロコップ、ヴァンダレイ・シウバ、ブロック・レスナー、ランペイジ・ジャクソン、リョート・マチダ、BJ・ペン、ラシャド・エヴァンスなど、実際のUFCで活躍していた選手100名以上が登場。肉体はもちろん、ぶつかった際の筋肉の変化、疲労による激しい息づかい、ぶつかったケージのたわみ具合などがリアルに、そして自然に表現されている。サウスポーのスタンスや、ファイター固有の動きも収録されている。


日本人選手は宇野薫が登場 宇野逃げで勝機を待て！


滴り落ちてくる汗も再現している

ワンピース ギガントバトル！

2010年9月9日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	ACT(4人対戦アクション)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
	備考	プレイ人数:1～4人	

キャラクターを組み合わせて最強の海賊団を作り上げろ！

コミックス58巻累計で1億9千万部を突破し、アニメや映画などでも人気の『ワンピース』を題材にしたACT。メインキャラクター1人を決め、そのほかにサポートキャラクターを3人選び、オリジナルの海賊団を結成して戦う。キャラクターの組み合わせしだいでは、攻撃力やステータス耐性がアップするなどの効果が生まれるため、対戦相手に応じた海賊団の編成が重要になる。サポートキャラクターはバトル中に呼び出すことができ、コンボ攻撃に織り交ぜたり、相手との距離をとるために使用できる。登場キャラクターは、漫画やアニメで活躍中の王下七武海、アラバスタの王女ビビやノコギリのアーロンなどの懐かしいキャラクター、そして最新映画に登場する金色のシキなどの多彩な顔ぶれを収録。


▲必殺技を発動させるとキャラクターのカットインが入り、迫力のムービーを見ることができる。戦況を一気にひっくり返せ！


▶原作のインペルダウンでルフィを救ったイワンコフは、ゲーム中でも再への強を再現！

戦国絵札遊戯 不如帰 大乱

2010年9月9日発売	UMD版:¥5,040(税込)／DL版:¥3,800(税込)	
PSP	ジャンル	SLG(トレーディングカードゲーム＋シミュレーションゲーム)	戦略
	メーカー	アイレムソフトウェアエンジニアリング	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人(オンライン対応)	歴史

さまざまな進化を遂げ、乱世の幕が再び上がる！



◀高田明美（左）や後藤圭二（右）などの人気イラストレーターが参加。


▶ゲームデザインは「マジック：ザ・ギャザリング」の元日本王者が担当。

カード収集やデッキ構築が楽しいトレーディングカードゲームと、さまざまな戦術が楽しめるSLGの要素が融合。前作の『戦国絵札遊戯 不如帰 -HOTOTOGISU- 乱』と基本システムは変わらないが、ゲームルールは再構築。特定の武将を昇格させて強い力を与えるカードなどが追加され、より高度な駆け引きができるようになった。また絵札は、50名以上のイラストレーターが描いた600枚ものカードを用意。それに伴って、デッキ構築の幅も比べ物にならないほど広がっているのも新たな魅力だ。さらに通信対戦対応により、全国の猛者達といつでも熱いバトルを繰り広げることができる。

デュラララ!! 3way standoff

2010年9月22日発売	通常版:¥6,090(税込)／限定版:¥8,190(税込)／DL版:¥5,040(税込)
PSP	ジャンル	AVG(池袋疾走アドベンチャー)
	メーカー	アスキー・メディアワークス
	備考	プレイ人数:1人用

好感度を上げて、ゲームオリジナルのイベントを見よう！

原作のライトノベルはもちろん、コミックやアニメが大人気の『デュラララ!!』がPSPでゲーム化！ ストーリーはゲームオリジナルで、まったく新しい事件を軸に展開していく。ちなみに、特定のキャラクターと繰り返し会って親密度を上げると「フレンドシップ」イベントが発生。アニメでは見られない、プレイヤーとキャラとの会話が楽しめる。さらに、親密度がMAXになるとステキなイベントも発生する。

主人公もシナリオと同じくゲームオリジナル！





▲「フレンドシップ」イベントでは、キャラクターごとの展開が用意されている。その際の選択肢によって、大幅に好感度が上がる。

「まだ先」だけど気になるゲーム
―9月24日以降発売―

CONTENTS



戦後の長引く恐慌が人々の不安を掻き立てる、大正十二年の帝都東京。
活気と狂気が渦巻くこの街で、密やかに惨劇の幕が上がる。
考古学者の失踪に端を発した、怪奇と幻想が織りなす奇譚の結末は!?

東京 Twilight

PC-98の名作ホラーが15年の歳月を経て蘇る……

PC-8800やFM-7、X-1など、ホビー用途として人気を博したパソコンが8bit機だった1980年代。名だたるソフトメーカーが台頭するなか、『FINAL ZONE』や『夢幻戦士ヴァリス』シリーズで一躍有名になったのが日本テレネットだ。同社は、当時画期的だったビジュアル＆アニメ演出をいち早く取り入れてPCエンジンなどコンシューマ市場にも進出。開発には、現在のゲーム業界を支える人材も多数在籍していた。その開発チームから生まれた傘下のブランド・ウルフチームは、『アークス』や『斬』を始め、『テイルズ オブ ファンタジア』の開発を手掛けたことでもおなじみだ。その今はなきウルフチームが1995年に発売したPC-98用最後のタイトルが、今回ついにコンシューマへ移植されることとなった『東京トワイライトバスターズ』。

内容はどこか懐かしさを感じさせるホラーアドベンチャーだが、注目すべきは今でも通用する画期的なシステムが多数盛り込まれているということ。いくつかのサブシナリオによって炙り出されていく事件の真相。限られた時間のなか、仲間を二手に分けて同時に探索を進めていく緊張感……。本作は、大正時代の東京を歩き、うろんな事件を捜査する臨場感を存分に味あわせてくれることだろう。







Busters ～禁断の生贄帝都地獄変～



Creator's Comment

スターフィッシュ・エスディ　国原博氏

――なぜ、今『東京トワイライトバスターズ』を出そうと思ったのでしょうか？

それはもちろん、自分がやりたかったからですね。オリジナルであるPC版も遊びましたし、かなり思い入れのある作品だったので、上司を説得してここまでこぎつけました。

個人的な意見ですが、最近のAVGはヒントなどが多くて、あまり自分で考えなくてもクリアできるものが多いですよね。そういう時代だからこそ、こういった骨太なゲームがあってもいいんじゃないかなと。

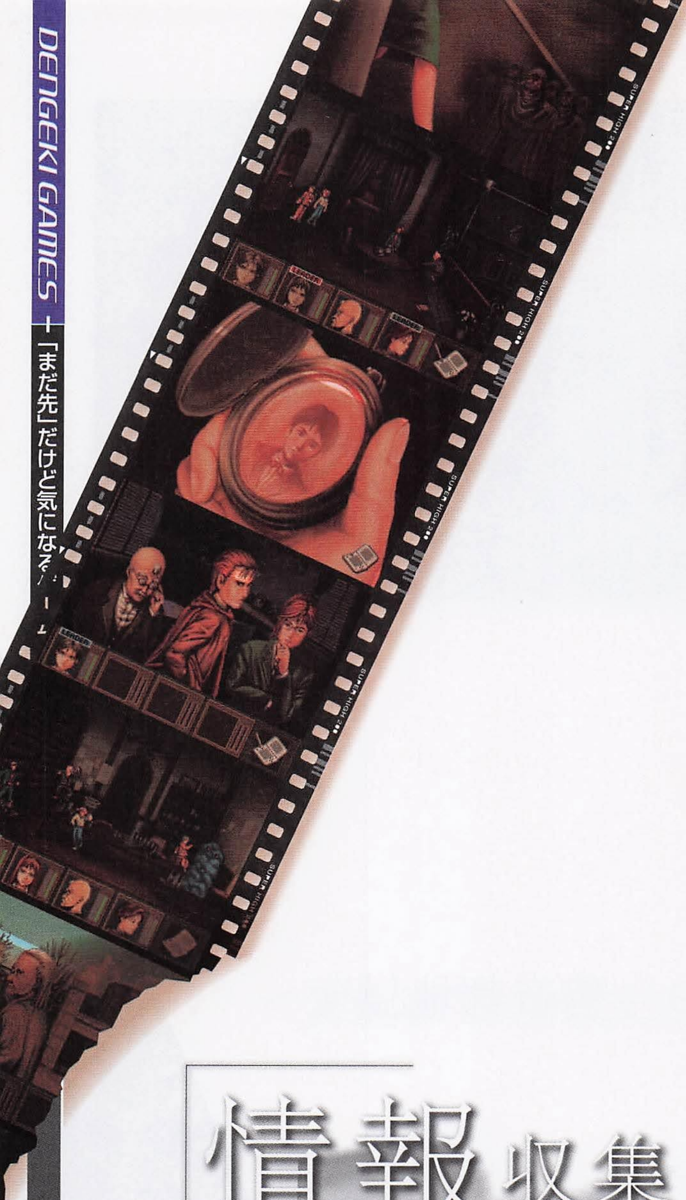
――ズバリ、『東京トワイライトバスターズ』の魅力とは？

個性豊かなキャラクターやシナリオといった部分も魅力的ですが、やはり一番はゲーム性でしょうか。自分が直感で怪しいと感じた場所を調べたり、拾ったアイテムを駆使してゲームを進める。まさにAVGの醍醐味じゃないかと思います。

それと、"時間"が深くかかわってくるのも、この作品の魅力ですね。

――読者に向けて一言お願いします。

AVGの一言ではおさまらない作品となっています。ぜひ手に取って楽しんでください。



大正十二年

昏迷深マル帝都・東京ニ、底知レヌ闇ガ忍ビ寄ル

時は大正十二年。主人公・草薙祥は、考古学者である父の失踪の知らせを受けて英国から真夏の帝都東京に舞い戻る。残された手がかりは、父が捜していたという少女のことのみ。九月には未曾有の大震災に見舞われるであろうこの街で、何が起きようとしているのだろうか？





情報収集

広大ナ帝都ヲ彷徨フ臨場感……

物語の舞台は帝都全域。神田や本郷の学生街をはじめ、牛込の陸軍施設や日本橋の百貨店、浅草の仲見世や凌雲閣などの実在した場所や施設を訪ね歩くこととなる。お世辞にも〝大正浪漫〟とは言い難い、帝都ならではの淀んだ空気を味わいつつ、街角に潜む闇を見つけ出せ！





探索シーンで待ち受けているのは、各キャラクターを操作してのリアルタイムアクションだ。限られた時間内に目的を達成できないと、待ち受けるのは悲劇のみ。決して敷居は低くないが、試行錯誤を繰り返して行動パターンを組み立てていく楽しさと手応えも大きな魅力だ。

刻一刻ト時間ハ過ギユク……

現実時間



東京 Twilight Busters ～禁断の生贄帝都地獄変～

東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～			
2010年10月14日発売	¥5,040(税込)		
DS	ジャンル	AVG	謎解
	メーカー	スターフィッシュ・エスディ	歴史
	備　考	プレイ人数:1人用	冒険

30～40代のゲーマーであれば、ほとんどの人が知っているであろう、精鋭・ウルフチームの名作がついにDSで登場！　時代の焦臭さ漂う帝都を舞台に、怪事件に巻き込まれた主人公の活躍を描く。特徴的なシステムを引き継ぎつつ、上下画面を使った情報管理やタッチペン操作でゲーム性を向上させた注目の1本だ。



物語派生

行ヒニ応ジテ異ナル物語ガ生ズ



物語の構成は、メインシナリオ6編とサブシナリオ5編の計11編。プレイヤーの行動に応じてサブシナリオが派生し、ときには意外なキャラクターが仲間になる場面もある。慎重かつ大胆な行動であらゆる可能性を模索していき、父の失踪事件に隠された真実にたどり着こう。

次号、詳細なゲーム内容に迫る!!



「俺の妹」こと

高坂桐乃（こうさかきりの）

CV：竹達彩奈

ギャルっぽい外見と言動に反して、実は超オタクという一面を持つ中学生のヒロイン・高坂桐乃。アニメや美少女ゲームに対する愛は並々ならぬものがある。ここ数年の間、兄の京介とはろくな会話がなかった。そんな彼女を演じるのは人気声優の竹達彩奈。

CASE 1 ちょっと照れて目をそらす妹



CASE 2 上目遣いで微笑んでくる妹



CHECK

ゲーム業界初!? 「O.I.U.システム」を搭載!

「O.I.U.システム」とは、「O.（俺の）I.（妹がこんなに）U.（動くわけがない）」の頭文字を取ったネーミングで、キャラクターの表情やポーズの切り替えをシームレスに表現する独自の映像技術「Live2D」と、ツーショット会話を組み合わせた画期的なシステム。本作では、このシステムの搭載によって、左の写真のように、会話中の妹がそれはもうぬるぬると動きまくっちゃうのだ！　当然だが、動かない妹より動く妹のほうが会話していて楽しいのは間違いない。また、単に見て楽しいというだけではなく、妹の動きや表情の変化を見ることで適切な会話内容を推測できるなど、ゲームにも密接にかかわる重要な要素である。



妹がぬるぬる動きまくる!

▲誌面ではお伝えしきれないのがもどかしいスムーズな動き。こんな妹がいたらと思うとたまらない！



俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

■ore no imouto ga konnani kawaii wake ga nai portable

こんな中学生の妹を俺達はずっと待ってた！

「超平凡な高校生の俺」に、運動神経抜群で成績優秀、しかも雑誌のモデルという「超リア充な中学生の妹」が持ちかけてきた意外な相談とは……？　そんな意外な設定から始まるドキドキのストーリーで話題沸騰中のライトノベル「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」。アニメ化も決定してヒートアップする「妹」の代名詞的作品が、数々のオリジナル要素をふんだんに盛り込んで待望のゲーム化！　ついに、妹をポケットに携帯できる時代がやってくる!!

WHAT'S "OREIMO PORTABLE"?

妹の魅力全開のゲーム版は原作者・伏見つかさ先生が監修！

「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」（以下、「俺妹」）は、電撃文庫から刊行されているライトノベル作品。伏見つかさ先生が描く、普通の男子高校生の「俺」と、その「妹」との一風変わったストーリーと、かんざきひろ先生が描くかわいらしいキャラクターイラストで好評を博している。現在は第6巻まで発売されており、シリーズ累計で150万部超を売り上げている大ヒット作だ。また「電撃G's magazine」では、いけださくら先生の作画による漫画版が連載中（既刊1巻）であり、ドラマCDも発売中。すでにアニメ化も決定しており、今年の10月から放送が開始される予定だ。しかも、アニメ化に合わせてWEBラジオ「俺の妹がラジオでもこんなに可愛いわけがない」も配信される予定で、「俺妹」ワールドの広がりは留まることを知らない勢いだ。そんな妹ムーブメントのさなかに発表されたのが、今回紹介する『俺の妹がこんなに可愛いわけがないポータブル』だ。完全にオリジナルのストーリーで、原作小説のファンも、「妹との新たなドキドキの生活」を楽しむことができるようになっている。ストーリーの監修を原作者の伏見先生が行うため、ゲームが原作とまったく関係ないものになってしまうのでは？　といった心配は無用だ。さまざまなメディアに展開する「俺妹」ではあるが、自分が兄の立場となって作中のヒロインである妹・高坂桐乃にこちらから能動的に接することができるのは（きっと）ゲーム版だけ。また、PSPでのリリースというのも多くのゲームファンが期待を高めているポイントの1つだろう。「妹＋PSP」ということは、つまり「持ち歩ける妹」がついに登場するというわけだ。PSPの電源を入れればそこにいるのはまさに「アナタの妹」。現実では、実の妹と常に一緒に行動をともにするのはさすがに無理というものだが、本作ではそんなことはお構いなしに、ずっと妹と一緒にいられるのだ！　これは夢か？　つまりアナタが望むなら寝食をともにするどころではなく、24時間、場所を問わずに妹と遊び続けることも可能。この点については、「ゲーム中の妹が、3次元の妹の魅力を超えてしまった」といってもいいかもしれない。3次元の妹と比較するのがそもそもどうなんだ、という話ではあるが……。とにかく、原作ファンのみならず、全国の妹ファンも発売を待つ価値のある作品になることは間違いないだろう。



俺の妹！

PSPでのゲーム化により、妹を持ち歩いていつでも相談に乗ってあげられる。妹ファンにとって夢のような環境が実現！

妹が兄に「ヒミツ」な相談!? ありそうでなかったストーリー

ごく普通の男子高校生・高坂京介の中学生の妹・桐乃は、ファッション誌の読者モデルを務めているほか、学力は県内でトップクラス、陸上部ではエース級の実力と、まさに非の打ちどころのない「リア充」の女の子。数年前から京介に対してはろくに挨拶もしない冷たい態度をとっている。そんな妹と暮らす京介は、ある日、自宅の玄関で誰のものかわからない萌えアニメのDVDケースを拾う。家族のなかで持ち主を探してみたところ、それが桐乃のものであることが判明。それをきっかけに、桐乃が京介のもとに「人生相談」に押し掛けてきて……。そこで桐乃から意外な秘密を打ち明けられた京介が、その秘密を守りながらも妹の相談にこたえてゆくというのが「俺妹」の大まかなストーリーだ。桐乃のワガママな振る舞いと、そんな妹からの相談に振り回される京介の奮闘劇が軽快なコメディタッチで描かれていく。ゲーム版では、プレイヤーは京介となって、桐乃の「人生相談」を解決すべく奮闘することになる。その設定こそ原作と同じだが、原作者の伏見先生のアイデアを随所に盛り込んだオリジナルのエピソードが展開されるというから期待したいところ。なお、本作を制作している「ガイズウェア」は、かつてライトノベル「とらドラ！」のゲーム版『とらドラ！ポータブル』の制作を手がけたデベロッパー。そこで原作にはないオリジナルストーリーを展開して好評を博しただけに、本作においても作品の完成度の高さには期待してよさそうだ。

妹との コミュニケーションに興奮！「たぎる」演出が満載のAVG

本作は、プレイヤーが妹と会話する場面においてさまざまな演出が入る。例えば、妹と1対1で会話を行う「ツーショット会話」モードになると、まるで会話相手のキャラクターが目の前にいるかのように、表情やポーズがリアルタイムで変化していく。ツーショット会話時に取り入れられている「O.I.U.システム」に関しては、別項で解説しているのでそちらも参考にすると雰囲気をつかみやすいはず。なお、このツーショット会話の成り行きによっては、会話相手にゆかりのあるアイテムを入手することがある。詳細は不明だが、アイテムはストーリーの展開に影響を及ぼすこともあるらしい。さらに、インターネットの知識に長けているという原作での桐乃の設定を踏まえ、画面上に、ニコニコ動画におけるコメント文が弾幕のように重ねられていく演出が入ることもある（誰のコメントなのかは不明だが……）。このように、会話を盛り上げる演出が随所に入ってくるため、ストーリーを追うだけではなく、キャラクターとコミュニケーションをとるのも本作での大きな楽しみの1つになりそうだ。



画面に弾幕が！

ニコニコ動画さながら、プレイヤーと妹の会話への突っ込みが弾幕のようにゲーム画面上をおおいつくす演出。これは本邦初の試みか!?



2人きりで……!?

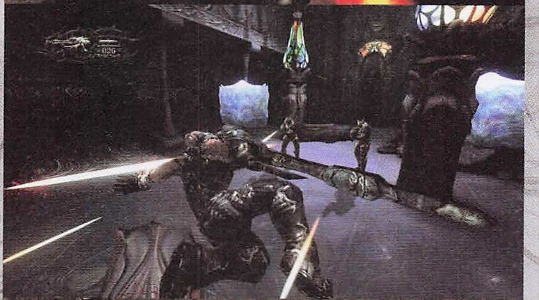
妹と1対1で会話できる「ツーショット会話」モード。リアルタイムに変化する表情やポーズを眺めながら、ドキドキの会話を楽しめる。

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル		
発売日未定	価格未定	
PSP	ジャンル	AVG
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1人用
		恋愛

はみだし「俺妹」ニュース　読者諸兄は、ミニブログサービス・twitterにおいて、「きりりん」というユーザー名の桐乃の公式アカウントがあるのをご存知だろうか（http://twitter.com/kirino_kousaka）。ここでは、桐乃が「俺妹」に関する情報を投稿するほか、一般のブログなどに書かれた原作への書評を「逆書評」したり、作品とは関係ないニュース、ゲーム、アニメに対して、原作どおりの歯に衣着せぬ物言いをしたりしている。生温かく見守るとなかなか楽しいので、ぜひチェックしてみよう。

QUANTUM THEORY









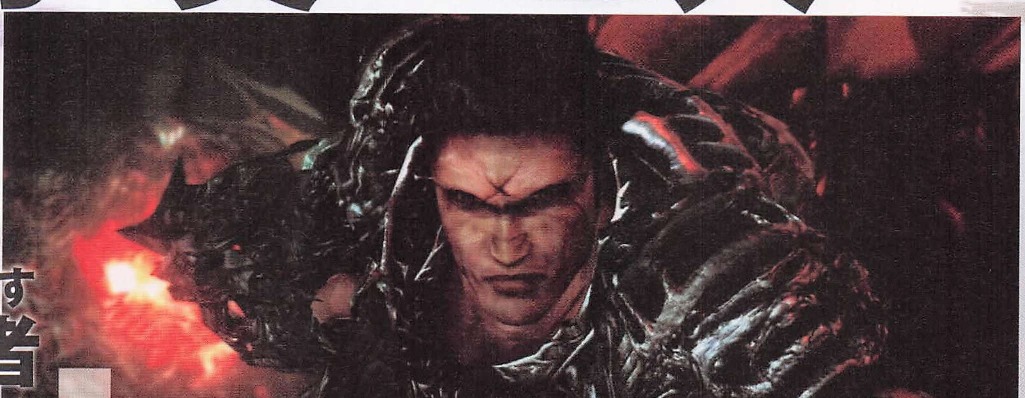
300年前の大戦で文明は崩壊した。生き残った人間達により、世界は少しずつ生命の息吹を取り戻しつつあったが、「謎の塔」から漏れ出した脅威「侵蝕」が、すべてを飲み込み始める……。独特な世界観を持つ、日本発の本格派TPSが登場！

アクション要素満載のガンシューティング

「侵蝕」と呼ばれる現象によって内部構造が変わる謎の塔を舞台に、ハイスピードで展開するアクション・シューティング。主人公のシドを操り、障害物を盾にして敵を狙い撃ち、ダッシュで肉薄し拳で粉砕する。使用できる武器は、ヘビーマシンガンやショットガン、グレネードランチャーといった定番なものから、壁や障害物に当たると反射するビームを放つ「エコーアーク」、弾が空中で分裂し火球の雨を降らせる「ブリムストーン」といった特殊なものまで、そのバリエーションは実に多彩。さらに、「侵蝕」による地形変化に合わせて、動く足場の上で撃ち合ったり、壁から壁へ飛び移ったりと、ただのTPSに留まらないアクション性の高さも見どころだ！

己が「復讐」のため塔を壊そうとする男

目的の異なる2人が



復讐に身を焦がす黒い破壊者

Syd

シド

「侵蝕」を続ける塔の破壊に執念を燃やし、どんなに傷だらけになろうとも、戦いの中に身を置くことを望む男・シド。熟練の戦士すらも圧倒する戦闘力を誇り、黒く、巨大で、禍々しい、異形の銃・レヴナントのほか、戦場で手に入れたありとあらゆる武器を使いこなすことができる。



▲▶塔の破壊を目的とするシド。塔を守る兵士達と戦いながら、構造が変化していく塔の頂上を目指す。シドと塔の関係は、物語を進めていくなかで徐々に明かされていく。









QUANTUM THEORY（クウォンタム セオリー）

機種	発売日	価格	項目	内容	ジャンル
PS3	2010年9月30日発売	通常版：¥7,980（税込）／リミテッドエディション：¥9,980（税込）	ジャンル	STG（アクション・シューティング）	ACT
			メーカー	コーエーテクモゲームス	SF
			備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	
Xbox 360	2010年9月30日発売	通常版：¥7,980（税込）／リミテッドエディション：¥9,980（税込）	ジャンル	STG（アクション・シューティング）	ACT
			メーカー	コーエーテクモゲームス	SF
			備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	

フィレーナとの連携攻撃で困難を乗り切る

塔の中で出会うことになる女戦士・フィレーナ。彼女は、シドとは逆に塔を守ろうとしているが、頂上を目指すという共通の目的を果たすため、2人は対立しつつも共同戦線を張ることになる。光る剣で敵を切り裂くフィレーナは、高い機動力を生かした戦い方を得意とし、一緒に戦っているときはシドをフォローするように動いてくれる。また、シドの腕力とフィレーナの身のこなしを合わせることで「コンビネーションスロー」や「コンビネーションアタック」といった強力な連携攻撃を繰り出すことができ、こと戦闘においてはとても頼りになる存在だ。

■コンビネーションスロー

フィレーナを放り投げて、そこから攻撃をしてもらう。このとき、ボタンを押す長さでフィナーレの攻撃方法が変化。長く押すと直接攻撃に、短く押すと敵頭上からのスタン攻撃（敵を痺れさせる）となる。

■コンビネーションアタック

近接攻撃をする際に、画面右下にあるアイコンが光ったらコンビネーションアタックを決めるチャンス！タイミングよくボタンを追加入力することで、ド派手かつ高威力の連携攻撃が繰り出せるのだ！

塔を守るため「侵蝕」を止めようとする女

謎の塔の頂上を目指す



不死なる者を切り裂く白光の剣

Filena

フィレーナ

まるで異界のような謎の塔の中で、ひときわ白く光輝く美しき女戦士・フィレーナ。相反する目的を持つシドと手を組み、謎の塔の頂上を目指す。シドとは性格的に合わないようで、何かと反発し合うことも多い。だが、戦闘においての相性はよく、息のあったコンビネーションを見せる。



◀▲塔の住人。暴走を続ける塔の「侵蝕」を止めるべく頂上へ向かっていた途中、シドと出会う。彼女が言うには、塔の頂上には「自分の父がいる」とのことだが……。



ここでは希望ヶ峰学園に入学することになった15人の生徒のなかから、主人公を含む3人を紹介していく。どの生徒もその道（？）では有名な“超高校級”の特技や個性を持っているので、その特徴を覚えておくべし！　また彼らの声を担当している声優の方々からもコメントが届いたので、設定資料とともに紹介していこう。

モノクマ

希望ヶ峰学園の学園長を名乗る、謎の動くぬいぐるみ。モノクマにそそのかされて、自分の思惑とは裏腹に殺人行為におよんでしまう生徒も……。

ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生

犯人の矛盾を論破する ハイスピード推理ACT!

スパイク初の完全内作タイトルとしてPSPでリリースされる『ダンガンロンパ』。このゲームは、とある学園に集められたエリート高校生15人が、生死をかけた学級裁判を行い、学園内で起こる殺人事件の犯人を暴いていくという異色の推理ACTとなっている。本誌では特に、2.5Dで表現された独特のグラフィックや、個性的なキャラクター達に注目！　毎回登場するキャラクターの設定に迫る独自企画などにより本作の深奥をのぞいていきたいと思う。第1回は、ゲーム概要と3人のキャラに迫る！

ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生		
2010年11月25日発売	¥5,229(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(ハイスピード推理アクション) ACT
	メーカー	スパイク
	備考	プレイ人数:1人用



「唯一の取り柄は……人よりちょっと前向きなことかな…」

私立希望ヶ峰学園生徒　File No.1

苗木 誠

CV 緒方恵美



ごく普通の超高校級幸運児!?

周りが超高校級の天才児ばかりのなか、いたって普通の高校生なのが本作の主人公である苗木誠。プレイヤーは彼の視点となり、学園内で起こる事件に直面することに。彼がこの学園に入学できたのは、運なのか、それとも……。

緒方恵美さんコメント

唯一ごく普通の男の子な苗木も、また、ひたむきで素敵な子でした。ユーザーのみなさんにシンクロしていただけたらうれしいです！

絶望からの脱出!

卒業するためのたった1つの方法…それは……仲間を殺すこと

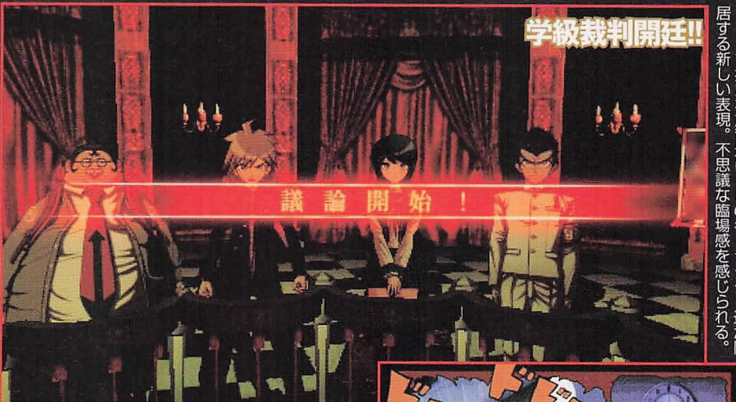
超高校級の能力を持った生徒だけが入学を許される希望ヶ峰学園。この学園に入学できれば、その後の将来は約束されたもの！　バラ色の人生がアナタを待っている……とかなんとか、こんなうたい文句や想像で、普通なら夢広がるところではあるが……。

実はこの学園、入学するのも難しければ、卒業はさらに困難を極める。なんと卒業する唯一の方法は「仲間を殺し、それを学級裁判で見破られない」こと。つまり生徒達は、ほかの誰かを犠牲にすることでしか自由を得られないという、極限の状況下で学園生活を過ごすことになるのだ。

今回この学園に集められた15人の生徒は、誰もがその道ではかなり有名な天才児ばかり。国民的アイドルや高校野球のトッププレイヤーなど、ひと筋縄ではいかない面々だけに、ひとたび事件が起きると、その特技や個性を生かしたトリックで、自ら犯人だと周囲に知られないよう、巧みに工作をしてくる。

しかしそんな曲者揃いのなか、唯一ごく普通の高校生として幸運（？）にも学園に入学することになったのが、プレイヤーの分身となる主人公の苗木誠。間違いなくほかの面々に比べると心もとない彼が、生きて学園を卒業できるかは、プレイヤーの判断力と洞察力にかかっているだろう。そして、なぜこのようなことが行われているのか、誠はなぜこの学園に入学できたのかなどの謎にも注目してほしい。

さて、本作は独特のグラフィック表現を用いており、3D空間の中に2Dイラストのキャラクターが同居するという「2.5D空間」を実現している。ポップなイラストとダークな雰囲気がこの空間でどのような動きを見せるのか、期待して発売を待とう！



◀3Dで描かれた背景に2Dのキャラクター達が同居する新しい表現。不思議な臨場感を感じられる。



▼捜査パートで室内に入ると、机やイスなどが飛び出す絵本のように登場。こういった演出にも注目したい。



▲緊迫したシーンが漫画のコマのように演出される。これも学級裁判のシーンの１つなのか？



「人形じゃありませんよ。生きてますから」

「オレって、ぜんっぜん野球好きじゃないんだよね～」

私立希望ヶ峰学園生徒 File No.2

舞園さやか

CV 大本眞基子

清楚で可憐な超高校級アイドル

国民的に支持されるアイドルグループのメインボーカルを務めるのがヒロイン的ポジションの舞園さやか。実は主人公の苗木とは、この学園に来る前から同じ学校に在籍していたが、会話すら一度もしたことのない間柄だった。

大本眞基子さんコメント

さやかはとても素直で、優しくて、そしてかわいいキャラクターでした。守ってあげたい……すごく素敵な子です。



私立希望ヶ峰学園生徒 File No.3

桑田怜恩

CV 櫻井孝宏

努力を知らない超高校級野球選手

高校野球全国大会常連校で活躍した絶対エース的存在。すえはプロ野球選手としての活躍が確実とされていたが、彼もまたこの学園に入学することに。性格は明るくノリもいい。軽薄そうに見えるが、憎めないキャラだ。

櫻井孝宏さんコメント

ガチャガチャしていて、おもしろいキャラクターでした。バカなんだけど、愛嬌があります……と、僕は思っています（笑）。



希望への弾丸を放て!!

相手の発言のなかから迅速な判断力で矛盾を見つけ、活路を見出すという、まったく新しい推理ゲームが登場！　希望を込めた弾丸を解き放ち、自由を勝ち取れ!!

スピード感あふれる緊迫したやり取り

▶証拠や証言を集めたら、裁判中に「言弾（ことだま）」と呼ばれる弾丸にそれらを込めて発射！　怪しい発言に向かって撃ち抜くのだ





◀桑田の証言がどうも怪しい!?　こちらが集めた証拠や証言を言弾に込めて、桑田の発言目掛けて解き放とう！

▼言弾を発射！　リアルタイムで進行するので数少ないチャンスを逃すな！



◀学級裁判にはさまざまなモードがある。1対1のタイマン勝負を再現した、迫力の「マシンガントークバトル」！



▲ほかのキャラと協力して捜査もできる。だが彼らが味方とは限らない……。



◀閃きと直感が試される「ひらめきアナグラム」。シューティングゲームのようにも見えるが……？



◀ときには仲間だと思っていた人物さえ疑わなくてはいけない局面も。果たして本当の証言は得られるか!?





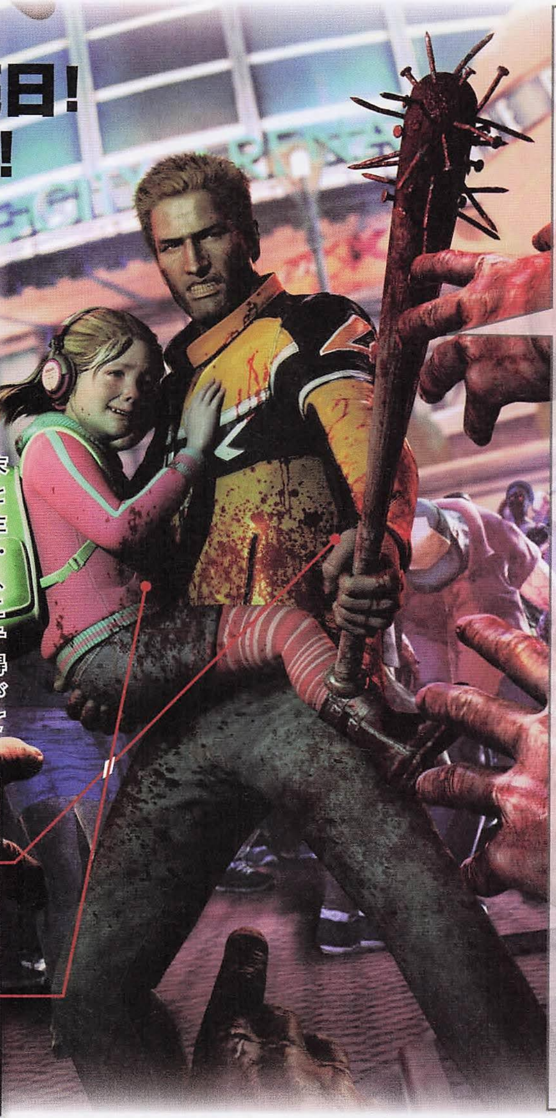
DEADRISING 2

PS3 Xbox360

デッドライジング2

2010年9月30日発売	¥7,990(税込)		ACT 協力
ジャンル ACT(ゾンビパラダイスアクション)	メーカー カプコン		備考 プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大4人)

迫り来るゾンビ！ 迫り来る発売日！ もう逃れられない！『デッドラ2』包囲網!!



発売まで残すところ約1カ月となった本作。9月末発売ということで前作からちょうど4年ぶりの登場となる。本作は、世界観こそ前作と共通するものの、主人公も舞台もまるで異なる。『2』の主人公・チャック・グリーンは、ゾンビ感染した娘の治療費を稼ぐために、ともにフォーチュン・シティを訪れる。彼の目的はこの街で収録が行われている全米熱狂のTVショー・テラー・イズ・リアリティで優勝し、莫大な賞金を獲得することだ。ところが、この街でもアウトブレイクが発生し、街はゾンビで溢れかえってしまう。果たして彼らは無事に脱出できるのだろうか？

登場人物

親子のサバイバー

主人公・チャック

モトクロスの元チャンピオンという輝かしい過去を持つ男性。世界的に増加しているゾンビ感染者の1人となってしまった娘・ケイティーの治療費を稼ぐため、フォーチュン・シティを訪れることになった。

ケイティー

チャックの愛娘。ゾンビ感染してしまい、その進行を抑制する薬「ゾンブレックス」を投与することでなんとか生きながらえている。この薬はゲーム中でも定期的に投与する必要がある。

武器

戦うゾンビゲームの本領発揮

本シリーズはゾンビから逃げるのではなく、ゾンビに立ち向かうことが要求されるゲームだ。周囲にある使えるものを武器に代え、時には格闘技も使いながら無数のゾンビを倒していく。もちろんこの路線は『2』でも変わらない。使用できるアイテムは前作以上だ！

コンボカードで新たな武器を作り出せ！

武器に関する新要素として"新しい武器を作り出せる"要素が加わった。これはコンボカードと呼ばれる、新しい武器を作り出すためのレシピが書かれたカードだ。コンボカードは、新しい武器の組み合わせを見つけたり、街中で組み合わせのヒントを得たときに手に入る。

▶ラジコンヘリと大型ナイフのマチェットで……。





◀ゾンビを勝手に倒す、ヘリブレードが完成。

ほかにもこんな武器が作れるかも!?

コンボカードで作れるのは、攻撃力がアップする強力な武器はもちろん、体力回復に使う道具やゾンビを誘導する道具などもあるようだ。また、アイテムのなかには、車椅子のように生存者を運べてなおかつ武器にもなるという、異なる特性をあわせ持ったものがある。この使い方を探すのも本作の醍醐味の1つだ。

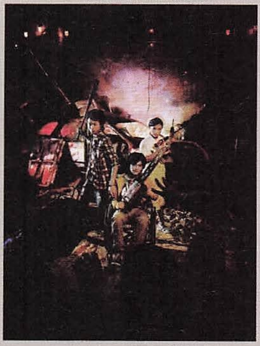
TOPIC

映画とスペシャルエピソードでさらに広がる『デッドラ2』の世界

ここでは本作をもっと楽しむための2つのコンテンツを紹介しよう。いずれも体験してみれば本作の世界観が広がることは間違いない。特にXbox 360のユーザーだけが楽しめるスペシャルエピソード『デッドライジング2：CASE 0』は、本編の前に必ず遊んでおきたい。配信日は8月31日！

映画 屍病汚染 DEAD RISING

ゲーム版のプロデューサーでもある稲船敬二氏が脚本と監督を務めた実写映画「屍病汚染 DEAD RISING」。ゾンビ映画ならではのB級感をあえて醸し出しているこの作品。WebやXbox LIVEで好評配信中だ。今すぐアクセス！



エピソード Xbox 360だけで楽しめる『CASE 0』を配信予定

フォーチュン・シティに来る前のチャック達親子にいったい何があったのか？ その模様をつづる前日譚的ゲームが『CASE 0』だ。これはXbox LIVEを通して配信されるXbox LIVEアーケードタイトル。砂漠にある街・スティル・クリークに立ち寄ったチャックはここでも無数のゾンビに襲われてしまう。



▶本編同様の操作法なのでチュートリアルの代わりにもなる。

RED DEAD REDEMPTION レッド・デッド・リデンプション

PS3 Xbox360

RED DEAD REDEMPTION
（レッド・デッド・リデンプション）

2010年10月7日発売	¥7,340（税込）	ACT 協力 対戦	
ジャンル	ACT（オープンワールド）	メーカー	発売元：テイクツー・インタラクティブ・ジャパン／開発元：ロックスター・サンディエゴ
備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大16人）		

LIFESTYLE in the WEST
西部の荒野を―― 自由に生きる！

元無法者のジョン・マーストンは、再び西部の荒野に舞い戻った。かつて仲間と呼んだ男達を銃で倒し、連邦政府の人質となっている妻子を救うために……。『GTA』シリーズで知られるロックスターゲームスが、新たに贈るオープンワールドACTは、20世紀初頭のアメリカ西部地方が舞台となる。保安官とともに賞金首の悪党どもを追跡したり、酒場でポーカー勝負を挑んだりといった、西部劇そのままの生活を、プレイヤーの思いのままに楽しめる。


▲仲間とともに馬に乗り、徒党を組んで荒野を駆ける！　マルチプレイによる協力や対戦も可能だ。

西部のライフスタイル1 ｜銃撃戦 GUN FIGHT

▶野生動物から盗賊まで、西部の荒野ではあらゆる敵がプレイヤーの生命を狙っている。この地で生き抜くためには、銃による戦いが不可欠だ。岩や建物の陰に身を隠しつつ、相手に必殺の弾丸を撃ち込め！　ピストルやライフル、ショットガンなど、本作には多彩な武器が用意されている。戦いで悪人を倒せば、主人公ジョンの名声や名誉が上昇するが、法を破ると逆に下がってしまうので要注意！





ならず者から決闘を挑まれることも！

◀主人公ジョンの名声が高くなると、ならず者がいきなり決闘を挑んでくることもある。決闘を受けて立つと、向かい合った相手を早撃ちで倒すという、西部劇さながらの展開が待っている。相手の生命を奪ってしまうのか、相手の銃をはじき飛ばして追い返すのか、それはプレイヤーの決断しだいだ！

西部のライフスタイル2 ｜狩猟 HUNTING



◀砂漠や森や湿地など、西部の各地にはその地形に応じた野生動物が生息しており、プレイヤーはそれらの野生動物を「狩る」ことができる。ウサギや鹿を撃って、その肉や皮を雑貨店に売ったり、野生の馬を投げ縄で捕らえて調教したりと、動物の種類に応じて多彩な狩りを楽しめる。さらには、めったに見つからない稀少な動物もいるようだ。ただし、凶暴な狼やクマも生息しているため、それらの猛獣にNPCやプレイヤー自身が襲われるといったハプニングも待っている！

初回特典は「スペシャルコンテンツコード」

本作の初回出荷分には、「冷血の暗殺者」コスチュームと、オリジナルサウンドトラックが無料で入手できるスペシャルコンテンツコードが封入される。

▶周囲の敵がゆっくり動いて見える「デッドアイ」メーターが、2倍の早さで回復する。





リッチ・ロサド氏
Profile

10年以上前にロックスター・ゲームスへ入社。『グランド・セフト・オート（以下GTA）』シリーズの開発に携わっており、最近では『GTA：チャイナタウンウォーズ』をプロデュースしている。

「ゲームプレイは、欧米版と変わっていません！」

本作の北米版プロデューサーであるリッチ・ロサド氏にインタビュー。その魅力について語ってもらった。

――タイトル『RED DEAD REDEMPTION（レッド・デッド・リデンプション）』は、直訳すると「赤い死の償い」となります。このタイトルに込められた意味を教えてください。

リッチ・ロサド氏（敬称略。以下、ロサド）：前作『レッド・デッド・リボルバー』の流れを汲む作品なので、頭に『レッド・デッド』と付いています。「リデンプション（償い）」は、かつて無法者だったジョンの生き様に関係しており、ストーリーを進めるとわかります。

――本作の魅力は何でしょうか？

ロサド：グラフィックや音のリアルさはもちろんですが、誰でも楽しくプレイできるという点も大きいですね。1人プレイでストーリーを進めてもいいですし、仲間と一緒に冒険や狩りをするのも楽しいですよ。

――本作は「西部劇版のGTA」という認識で正しいでしょうか？　また『GTA』との違いはどのような部分でしょうか。

ロサド：「西部劇版のGTA」という認識でもかまいませんが、それがすべてを表しているわけではありません。オープンワールドという点では同じなのですが、『GTA』よりも冒険の楽しさという要素が大きくなっています。野生動物に襲われる危険性など、何が起こるかわからない未知の世界が広がっています。

――日本では「西部劇のゲーム」はあまり見かけないのですが、受け入れられると思いますか？

ロサド：間違いなく受け入れられると思います。ほかのゲームとは違う体験ができるでしょう。

――本作にはどのような野生動物が登場しますか？　またゲーム中ではどう影響してくるのでしょうか？

ロサド：街の近くではうさぎやヘビ、砂漠には狼やクーガー、森にはクマといった、それぞれの地域にふさわしい動物が出現します。リアルさを追求しているので動物の存在は無視できませんし、当時行われていた「動物の皮を剥ぐ」こともできます。ちなみに当時はバッファローがよく狩られていたそうです。

――風景やシチュエーションは、当時とそっくりに再現されているのでしょうか？

ロサド：20世紀初頭のアメリカ西部地方を、かなりリアルに再現しています。当時は自動車が普及し始めた頃で、逆にカウボーイの文化は衰退し始めていました。近代化が進んだ街、古さと新しさが混在した街、いまだ開拓されていない街が混在しています。

――欧米版にあった残酷な表現（ロープを足に縛って引きずり回す、縛った人を列車に轢かせるなど）はどうなりますか？

ロサド：日本でも欧米版と同じゲーム体験ができないと意味がないと考えています。ですので、表現方法についてはごく一部を変更しましたが、ゲームプレイそのものは欧米版と変わっていません。

――欧米版にあったDLC（新しいマップ・キャラ・武器・実績・モード・ゾンビ）提供の予定はありますか？

ロサド：DLC自体は必ず提供します。ですが、欧米版と同じ内容にするかどうかは今後検討します。

――やりたかったけどできなかったこと、また今後やってみたいことはありますか？

ロサド：どんなゲームでもやり残したことがあると、あとに思うものですが、今作については完成されたものと自負しており、やり残したことは何もありません。今後の作品については、数年かけてじっくり考えたいですね。昔のイギリスや江戸幕府時代の日本など、やってみたいことはいろいろありますよ。

気になる欧北版のプレイレポート！

本作は2010年5月に欧米で発売され、累計500万本を売り上げている。その欧米版を事前にプレイしたところ、とにかく圧倒されたのがフィールドの広大さ。馬で走っても次々と新たな景色が広がり、各所で盗賊や野生動物が出現する。またミッションも豊富だから、メインストーリーを追うだけでなく、西部での気ままな生活をたっぷり堪能できた。ただセリフの量が多く、英会話の内容はほとんど理解できなかった。日本語字幕が収録された日本版が待ち遠しい！　（ライターH）

PSP ゴッドイーター バースト

GOD EATER BURST ゴッドイーター バースト

2010年10月28日発売	通常版：¥5,229（税込）／アペンド版：¥2,100（税込）／DL版：¥4,700（税込）※		ACT 協力 育成		
ジャンル	ACT	メーカー	バンダイナムコゲームス	備考	プレイ人数：1～4人

Special Interview

開発者インタビュー「自分だけのスタイルで狩れ！」

開発スタッフ紹介

- **吉村広氏**：『ゴッドイーター』の世界観とシステムのすべてを構築。
- **板倉耕一氏**：アートディレクターとして、グラフィック面を統括。
- **小林くるみ氏**：新キャラクターのデザイン＆衣服のデザインを担当。

――大幅に衣装デザインが増えますね。前作と比較して開発ではどのような変化があったのでしょうか？

板倉氏：前作のテイストを含みつつも、それにとらわれない自由な発想で衣装をデザインしてほしい、と小林にオーダーしました。

小林氏：私自身、ユーザーさんと同じタイミングで前作に触れたこともあり、プレイヤーの目線から「こういう衣装が欲しい」と思えるようなデザインを心がけました。

――着ぐるみや悪魔風の衣装など、前作よりも「お遊びの要素」が多く見られます。これはどういった意図で追加されているのでしょうか？

小林氏：お友達と見せ合って楽しめる衣装を作ろう、という意図で盛り込ませていただきました。

――衣装を制作するにあたり、特に注意したことはなんでしょうか？

小林氏：本作の独特な世界観を壊さずに、コーディネートに盛り込みやすいデザインにすることですね。

板倉氏：なかには着ぐるみのような個性の強い衣装もありますが(笑)。このあたりは、コーディネート上級者向けのアイテムとして、うまく活用していただけるとうれしいです。

――アバターカードにて登録されるキャラは、そのユーザーが着ていた衣装を着用するのでしょうか？

吉村氏：はい。プレイヤーの衣装がそのままがカードにも反映されます。

――それでは、「全員で同じ系統の服を揃えてチームを編成する」ということも可能に？

吉村氏：はい。もちろんできます。

小林氏：デザインするうえでも、チームの編成を楽しめるようにというのは意識していました。例えば、今回追加されるフェンリルの軍服には、衛生兵や強襲兵などの役割に応じたバリエーションもあります。

――追加衣装も含めて、全部で何種類の衣装が登場する予定ですか？

板倉氏：上下ひと揃いの衣服の基本デザインは、60以上追加されます。

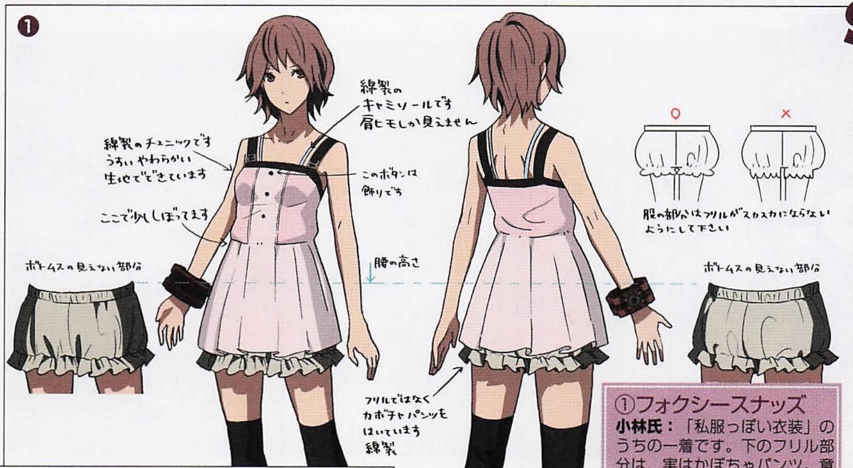
――現在公開されている衣装にも、前回のような色違いはありますか？

小林氏：はい、あります。なかにはデザインが変化するのもありますので、自分らしいコーディネートを考えてもらえるとうれしいです！



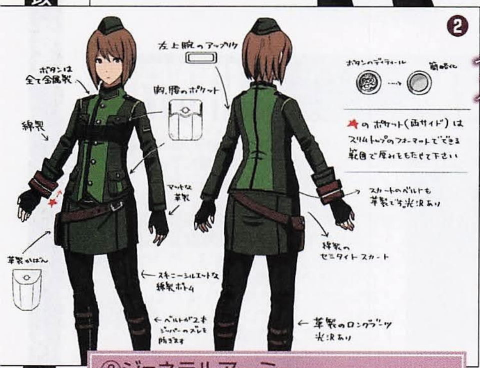
個性あるキャラクターを目指せ！

◀衣装は、なんと前作の2倍以上にボリュームアップ。前作と同様に気軽に作成できるうえ、種類が大幅に増えたことによりカスタマイズの楽しみが倍増！



①フォクシースナッズ
小林氏：「私服っぽい衣装」のうちの一着です。下のフリル部分は、実はかぼちゃパンツ。意外とろんな服に合います。

女は戦場でもキュートに！



②ジェネラルアーミー
小林氏：近代ヨーロッパ風ミリタリー衣装。帽子もあわせて楽しんでもらいたいです。太もも丈のタイトスカートが欲しかったのも制作理由の1つです。



③プリティアニマル
小林氏：着ぐるみらしいものをということで、うさぎさんです。ほっぺがプクっとしてるところと、媚びない表情がポイント。

魅惑的なコスチュームを独占公開！

神機使いの個性が出る「衣装」。今作は、前作からその種類が増え、カスタマイズがより楽しくなる。今回は新衣装に加え、開発陣のインタビューと衣装デザインを担当した小林氏のコメントをお届け。



④武者鎧 マサムネ
小林氏：当世具足と大鎧をベースにしてデザイン。室町鎧が大好きな吉村にアドバイスをもらいながら作成しました。兜もあわせて装備して、いざ戦へ！

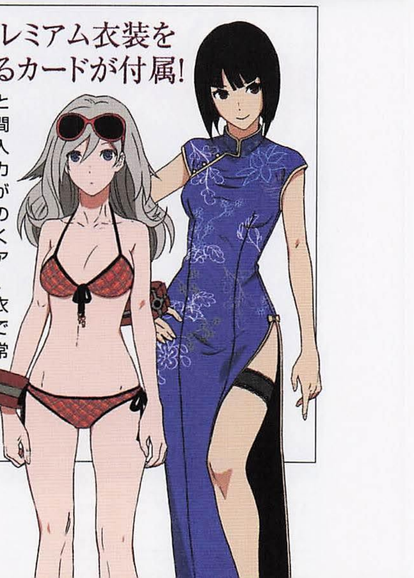
男は戦場でもクールに！



⑤シシリンモード
小林氏：アンニュイおしゃれ風。極太ボトムの大きなキルティングのディティールやポケットがポイント。上下ともほかの衣装になじみます。

予約特典 仲間のプレミアム衣装を入手できるカードが付属！

通常版とアペンド版ともに、予約特典として仲間（NPC）の特別衣装を入手できるダウンロードカードが封入される。これがあれば、普段とは違う姿の仲間を戦場に連れて行くことができるのだ。右のアリサとサクヤのほかにも、もちろんほかのNPCの衣装も用意されているのでお楽しみに！ なお、通常版の初回特典には、初心者のための「ハンティングガイド」も同梱される。



 ※DL版は通常版と同等の内容

PSP 英雄伝説 零の軌跡

2010年9月30日発売	通常版：¥6,090(税込)／限定ドラマCD同梱版：¥7,980(税込)	冒険			
ジャンル	RPG	メーカー	日本ファルコム	備考	プレイ人数：1人用

零から始める『軌跡』バトル指南！

本作の戦闘は、直前にとった行動によって敵と味方の行動順が決まっていくAT（アクションタイム）バトルが特徴。その基本をチェックしていこう!!



◀味方と協力して繰り出すクラフトなど、バトルの演出が派手なのも特徴！

STEP.0 奇襲すれば圧倒的有利！

敵は常にフィールド上で見えており、接触すると戦闘に突入する。その際、接触前に背後から攻撃を当てられれば、敵は必ず気絶状態となり、戦闘が有利に運ぶ。



背後から攻撃!!

▲攻撃グラフィックは、キャラ全員に用意されている。攻撃範囲や気絶時間もキャラごとに違う。



▶気絶した敵に触れると「奇襲」となり、先制攻撃ができる。バトルが始まったら一斉攻撃しよう!!

STEP.1 コマンドで行動順が変わる！



ここがポイント！

▲バーの上から順にキャラが行動する。コマンドの選択肢により順番を調整して、例えば敵の攻撃前に守りを固めるといった、戦略性の高い戦いが可能だ。

戦闘に入ると「移動」「道具」「攻撃」「アーツ」「クラフト」といったコマンドを選択。その結果により、敵味方の行動順が入れ替わっていく。

行動順の目安

早い
- 移動
- 道具
- 攻撃
- アーツ※
- クラフト※

遅い

※アーツとクラフトは、使う技によって使用後の順番が変動します。

STEP.2 サポートキャラも有効に使え！

サポートキャラがATバーに！



パーティの最大人数は6人だが、戦闘の参加人数は4人まで。パーティ内にいても戦闘に参加できないキャラは、サポートメンバーとして、ランダムでATバー内に出現。攻撃や補助などの支援活動をしてくれる。

◀写真はノエルのサポート攻撃。敵にダメージを与えたうえ、素早さも下げる。

STEP.3 クラフト&アーツを使いこなす！

キャラはCP（クラフトポイント）を消費してクラフト（戦技）を、EP（エネルギーポイント）を消費してアーツ（魔法）を使用可能。攻撃から補助まで多彩な効果がある。CPは敵を攻撃したり、ダメージを受けたりすることで溜まっていく。



▲クラフトには、仲間と協力して出すコンビクラフト、超必殺技であるSクラフトもある。



▲アーツには属性がある。敵の弱点属性をつければ、効率的にダメージを与えることが可能！

クロスベル美女名鑑

主人公のロイド達がかかわる選りすぐりの美女達を紹介。独断と偏見のNo.1を選定した!!



みんなのアイドルNo.1
イリア・プラティエ
●22歳

劇団「アルカンシェル」ではトップスターを務めている。「炎の舞姫」と呼ばれ、強引かつ豪快な性格。



応援したいNo.1
リーシャ・マオ
●17歳 ●CV：佐藤利奈

旅行者だったが、イリアに才能を見出され「アルカンシェル」に強引に入団させられる。気立てのよい、がんばり屋。



取材されたいNo.1
グレイス・リン
●24歳

雑誌社「クロスベルタイムス」に所属する女性記者。特務支援課に興味を持ち、ことあるごとに絡んでくる。



守られたいNo.1
ノエル・シーカー
●18歳
●CV：浅川真澄

自治州の防衛を担当する、クロスベル警備隊の隊員。とある事件でロイド達と知り合ってからは、よき協力者となる。



妹にしたいNo.1
フラン・シーカー
●17歳 ●CV：有島モユ

警察本部の受付でオペレーターを務める女性警察官。ロイド達のバックアップを担当する。ノエルの妹。



▲とある場所でロイド達が保護するキーア。好奇心旺盛で、人懐っこい少女だ。



守ってあげたいNo.1
キーア
●9歳くらい？ ●CV：釘宮理恵

記憶喪失だが、それを感じさせずに明るく振る舞う少女。誰も知らない知識を持つなど謎な一面も……!?

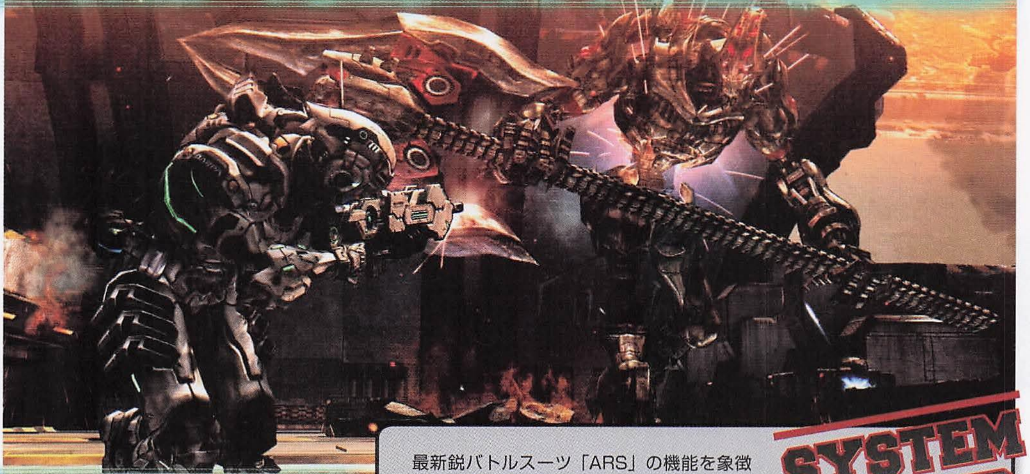
PS3 Xbox360

VANQUISH（ヴァンキッシュ）

2010年10月21日発売	¥7,980（税込）	ACT	SF
ジャンル	ACT（シューティング・アクション）	メーカー	発売元：セガ／開発元：プラチナゲームズ
備考	プレイ人数：1人用		

先行体験会で「ハイスピード」&「ハイテンション」を実感！

セガ×プラチナゲームズの強力タッグが贈る新感覚TPS『VANQUISH』は、近未来の戦場を舞台に“アクションゲームのテンポで展開するハイスピードシューター”というコンセプトで開発された作品。テロリストに占拠されたコロニーを奪還すべく、バトルスーツ「ARS」のパイロット・サムは、その驚異的な能力をフル活用して敵に立ち向かっていく。発売まであと2カ月となった今回は、8月7日に行われた本作の先行体験会「code: VANQUISH 0807」でのプレイを中心に本作の魅力を紹介。ライターが実際に遊んでみて感じたナマの声をお届け！



レポート&インプレッション

code:VANQUISH 0807

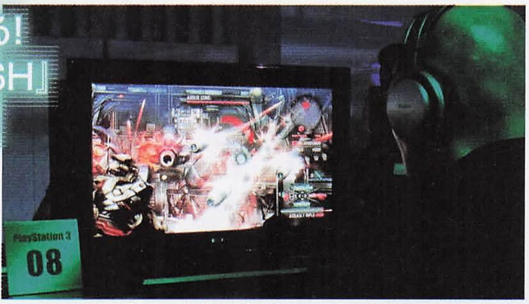
俺、もしかしてセンスある? いい意味で勘違いができる!

『VANQUISH』の先行体験会レポート。その話を聞いたとき、TPS素人である僕は不安になり「僕でいいんですか?」と編集者に相談。すると彼は「シューターは日本ではまだなじみの薄いジャンルだから、逆に初心者の声がほしい」と。ならば、僕もこの機会に、新たな試みを意欲的に盛り込んだ本作にチャレンジしてみるか！　と開き直ることに。

プレイできる時間は30分。しかし、順番待ちでほかの人達のプレイを見ていると、早回しのような戦闘速度に不安はつのる一方。そして、いよいよ自分の番。体験会での難易度は「CASUAL AUTO」と「NORMAL」の2つ。力量からいえば当然前者なのですが、まずは「NORMAL」で挑戦！　……案の定、照準を合わせることもままならず、数分後にはオプション画面を開いて「CASUAL AUTO」に変更。自動照準補正でバシバシ敵を狙い撃てるようになると、一気に楽しくなりました。

最初は物陰に隠れつつ、恐る恐る進んでいたのですが、ブーストの使い方がわかると途端に戦闘はハイスピードに！　勢いに振り回されながらも、高速で戦場を駆け回るのは爽快でした。ダメージ（シールド）は時間で回復するので、結構ムチャもできる……と調子に乗っていると、突然重い一発を食らいピンチに！　そこで自動的に発動するARモードには何度も助けられました。ちなみに、ARモードは任意に発動することもでき、発動中はスローがかかるため、まさにやりたい放題。“全能感”と申しますか、その場を完全支配したかのような感覚に。「これが、ハイテンションか！」と、正直これまでピンときていなかった本作のコンセプトが、ここでハッキリと理解できました。そうこうしているうちに、ボスっぽい巨大な敵が登場。ダメージを与えていくと、四脚から二足に変形。その大きな腕をサムに振り下ろし……たところで、突然サムがボスの腕を駆け上がる！「スティックを回せ」のようなアイコンが表示され、そのとおりに操作をすると、ボスが放ったミサイルをつかみ、逆に発射口へブチ込むというド派手な攻撃に!!　……といったあたりで時間終了。あまりのテンポの早さに最初はとまどいましたが、初心者な僕でも“操作が上達する”感覚とともに“俺スゲー”感が味わえる、とてもやり応えのあるTPSでした。

やればわかる! 『VANQUISH』の楽しさが!!



▶今回の体験会には、本誌編集長のおしょうも参加。ボスを相手に悪戦苦闘している様子をパチリ。30分程度のプレイじゃ全然物足りず、発売日がさらに待ち遠しくなる体験会だった。

SYSTEM PICKUP

最新鋭バトルスーツ「ARS」の機能を象徴する、2つのシステムを紹介。どちらも戦局を一変させるほどの性能で、常にハイスピードで展開するバトルの要となる。これらを使いこなせるようになれば、思いのまま戦えるように！

[ブースト] 高速移動で回避&攻撃!

超高速で滑るように移動するブースト。敵との間合いを一気に詰める、苛烈な攻撃を避けながら戦える場所まで移動するなど、ハイテンポで状況の変わる本作の戦闘において、攻防の要となるシステムだろう。また、ブースト中は姿勢が低くなるため、トラックの下をくぐり抜けるといったような使い方もできる。



▲連続で放たれるロケット弾をブーストでかいくぐり、敵の懐へ。敵が体勢を整える前に、近接攻撃を仕掛けろ！

[ARモード] ピンチorチャンス時の強い味方

自身の反応速度を瞬間的に強化することで、まるで時間の流れが遅くなったかのような状態になるARモード。回避行動中やブースト中などに発動させることができ、発動中はサムを含むすべての動きにスローがかかる。弾の軌道を視認できるほどゆっくりとした動きになるので、攻撃をかわしやすくなるほか、射撃の狙いも定めやすくなるといったメリットも。また、大きなダメージを受けると自動的に発動するので、落ち着いて体勢を立て直すことができる。

回避行動中に発動



▶敵の攻撃をかわしつつ、ARモードを発動して迎撃。大ダメージを与えるチャンスだ。

ブースト中に発動



▶スローがかかった状態ならば、ブーストの高速移動中でも、敵の弱点を狙い撃てる！

PSP 勇者30 SECOND

2010年11月4日発売	¥4,980（税込）		冒険 協力 対戦
ジャンル	RPG（超速ドラマチックRPG）	メーカー マーベラスエンターテイメント	備考 プレイ人数：1～4人

30秒でわかる勇者30 SECOND

ゲーム内容

- 30秒で世界を救う超速RPGの続編
- 今回は90のクエストを含む5本の新作RPGを収録
- 対戦モードもパワーアップ、さらにエディットモードも搭載

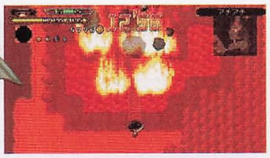






STORY.I

- 王国遊撃隊で片翼のユーシャ
- 「エイトエレメンツ」の討伐命令
- 彼を待ち受ける運命とは?





STORY.II

- ついに魔界の門が開かれた!!
- 世の中には裏切りと復讐が渦巻く
- そこへ、時を越えてライバル登場!







STORY.III

- 王女ユシアの門限はたった30秒
- 制限時間で学園生活を楽しもう!
- そんな彼女もたたかいに巻き込まれ……







STORY.IV

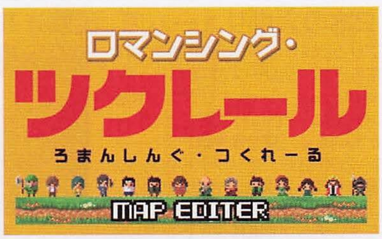
- 時間軸が乱れ、崩壊した世界
- ユウジャは荒野をひた歩く
- そこへ、神々が光臨!



STORY.V

- 人類の運命を切り開け!
- 勇者城は天空へと駆け上がる!!
- 1000年にもおよぶたたかいの終着点

作って遊んで評価して



- クエストとマップをエディット
- 作ったクエストは交換可能
- 遊んだら星をつけて評価



「対戦できるRPG」がさらに進化

- 最大4人の協力・対戦
- ランダム要素を追加
- エディットマップでも遊べる





倒しても倒しても出現する魔王

- やっとの思いで魔王を討伐
- しかし別の魔王が出現
- 果てなく戦うサバイバル





読むのに30秒はかかる欄外ゲーム解説

「30秒で世界を救う」というコンセプトで人気を博したRPG『勇者30』に待望の続編が登場！『SECOND』では、RPGらしく広大なフィールドマップ移動もあり、「本格的な冒険」感がアップ!! さらに、勇者とその仲間が集う「勇者城」がカスタマイズできるようになり、なんと、巨大な敵とは勇者城自体を動かして戦うことも！ ほかには、クラスチェンジなどの要素も新たに搭載され、RPG好きをうならせるような仕掛けがみっしり込まれているのだ！

大神伝 ～小さき太陽～

2010年9月30日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	A・AVG
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1人用

ACT 謎解 歴史

日本画風の癒されるタッチで心温まる物語が展開する

日本画風のタッチで描かれた、癒し系の世界観が特徴の本作。チビテラス（子供の白狼）とクニヌシ（スサノオの息子）は、冒険の途中で、アガタの森を水没させた原因である妖怪の大ナマズを退治するために奮闘することになる。途中で出会う人魚のナナミは、水中を移動してアイテムを取ったり不思議な力で攻撃したりと、何かと心強い相棒（ただし陸上は苦手）。一緒に力を合わせて、大ナマズを退治しよう。

はた迷惑な大ナマズが登場！





▲タッチペンで線を描くと、さまざまな奇跡が起こる「筆しらべ」。水を操って火を消すことも可能。

トリニティ ジルオール ゼロ

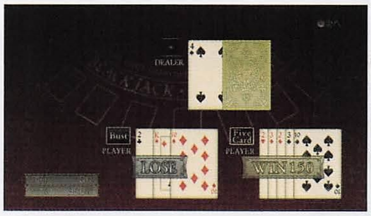
今秋発売予定	通常版:¥8,190(税込)／プレミアムBOX:¥11,340(税込)	
PS3	ジャンル	A・RPG
	メーカー	発売元:コーエーテクモゲームス／開発元:オメガフォース
	備考	プレイ人数:1人用

ACT 冒険 育成

カジノでメダルを増やし、武器や防具を手に入れよう！

名作RPG『ジルオール』で過去として語られた、魔王バロルによる動乱の時代が描かれる本作。特定の条件を満たすと登場するカジノでは、左右に動くバーを色の付いたゾーンに止めることで、倍率によるメダルが払い戻される「魔法の宝箱」が遊べる。またディーラーと1対1で勝負し、手札の合計が21に近いほうが勝ちとなる「ブラックジャック」もある。増やしたメダルは、武器や防具と交換できる。

本格思考の手強いディーラーと勝負！





▲「魔法の宝箱」は、前作にも登場した人気ゲーム。1回勝利すれば、メダルをさらに増やせるダブルアップに挑戦できる。

R.U.S.E.（ルーズ）

2010年10月21日発売	¥7,980(税込)	
PS3 Xbox360	ジャンル	SLG(リアルタイムストラテジー)
	メーカー	ユービーアイソフト
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大4人)

戦略 対戦 協力

"謀略"で相手を騙し、自軍を勝利に導こう！

本作は、Dデイやマジノなど第二次世界大戦中のヨーロッパ戦線が舞台。タイトルの和訳である"謀略"のとおり、暗号解読で相手の戦略を傍受したり、スパイを送って未確認のユニットを明らかにしたりすることが、自軍を勝利に導くためのポイントとなる。もちろん敵軍も謀略を駆使してくるので、カモフラージュ（施設を隠す）やダミー攻撃（ニセのユニットを配置して敵の攻撃をそらす）などを使って防ぐことが必要になる。オンライン対戦では、最大4人でのデスマッチか2対2のチーム戦が可能だ。なお PS3版では、手首の角度などの動きにも反応する「PlayStation Move」に対応しており、直感的なプレイが楽しめる。





▲タイガーI戦車など、当時実在・開発中だった170種類以上の武器や兵器が登場。

ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル

2010年10月21日発売	通常版:¥7,140(税込)／限定コレクターズBOX:¥8,980(税込)	
Wii	ジャンル	ACT(殺し屋アクション)
	メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント／開発元:グラスホッパー・マニファクチュア
	備考	プレイ人数:1人用

ACT

殺し屋ACTがより過激に、よりセクシーにヒートアップ！

殺し屋同士が全米ランキング1位獲得のために戦うACT『ノーモア★ヒーローズ』の続編。プレイヤーキャラクターは、前作の主人公であるトラヴィスに加えて、シノブとヘンリーの計3人に増加。もちろんセクシーな女性殺し屋も増えており、お楽しみ度もパワーアップ。また武器には二刀流が追加され、さらに爽快感あふれる攻撃ができるようになっている。瞬殺技のダークサイドモードは、虎に変身して敵を一撃で噛み殺す「クランベリー・チョコレート・サンデー」と、高速移動しながら連続斬りを放つ「ナッツベリー・ミルク・ブランマンジェ」が追加されていることにも注目。



ダークサイドモードですべての敵を切り刻め！



セクシーな殺し屋も多数待ち受ける！

SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦

2010年12月2日発売	通常版:¥5,040(税込)／超限定版ガンプラBOX:¥6,279(税込)	
DS	ジャンル	ACT(合戦演武アクション)
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1～4人

ACT 冒険 歴史

三国志を題材にしたSDガンダム達が戦場で大暴れ!!

アニメ、漫画、プラモデルなどで人気の「SDガンダム三国伝」が題材。武将を操作して多数の雑魚敵を蹴散らしていくという、爽快感あふれる戦闘が大きな魅力だ。またシナリオモードでは、アニメ最終話までを網羅したミッションが楽しめるのも見逃せない。なお、ホビーファンにとってはたまらないプラモ付きの限定版「超限定版ガンプラBOX」も同時に発売される。初のキット化となる「項羽ターンX」と「劉邦劉備ガンダム」のセットで、この限定版以外では手に入らない希少アイテムだ。



▲アニメにも登場している、40体以上の武将キャラクターを操作することができる。



必殺技を放つときはカットインが挿入！

探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶

2010年9月30日発売	¥4,179(税込)	
DS	ジャンル	AVG(推理アドベンチャーゲーム)
	メーカー	アークシステムワークス
	備考	プレイ人数:1人用

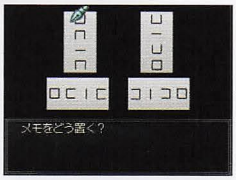
謎解

合計12本の大ボリュームで、謎解きをじっくり楽しめる

携帯アプリとDSiウェアで配信されたAVG『探偵 神宮寺三郎』シリーズの16作目～20作目に、新演出ムービーとオリジナル作品『赤い蝶』を追加。さらに神宮寺三郎のコミカル路線ともいえる『謎の事件簿』シリーズの16作目～20作目に、オリジナル作品『三郎と不思議な庭園』を追加。合計12本という大ボリュームになっている。パソコンのキーボードをタッチペンで直接タイピングしてロックを外す「新・パスワードシステム」や、2枚の紙を組み合わせて暗号を解く「暗号解読システム」などの新システムが追加されており、推理する楽しさが増えている。なおオリジナル作品『三郎と不思議な庭園』は、『謎の事件簿』シリーズ16作目～20作目をクリアすればプレイできるようになる。



▲神宮寺がタバコを吸うと、頭が冴えてくる。行き詰ったら、まずはタバコを吸ってみるべし。



▲これまで入手した情報や周囲にあるものを使って暗号を解き、事件解決の手がかりをつかもう。



電撃文庫
8月の新刊（毎月10日発売）
緊迫のロシア編、クライマックス突入！
とある魔術の禁書目録
TVアニメ第2期
10月より放送開始!
とある魔術の禁書目録㉑
鎌池和馬　イラスト／灰村キヨタカ
定価:599円
第三次世界大戦が勃発した、激動のロシア。
上条当麻、一方通行、浜面仕上は“大切な人”を
救い出すため、さらなる強敵に立ち向かう!!
新章開幕!! 怪事件の調査にキリトが挑む！
ソードアート・オンライン5 ファントム・バレット
川原 礫　イラスト／abec　定価:578円
絶好調の青春学園ラブコメ第3弾!!
さくら荘のペットな彼女3
鴨志田一　イラスト／溝口ケージ　定価:599円
その他の新刊ラインナップ
ヴァルプルギスの後悔 Fire3.
著/上遠野浩平　イラスト/緒方剛志　定価:599円
ご主人さん&メイドさま② 父さん母さん、ロボットメイドはしまぱんです
著/榎木津無代　イラスト/双龍　定価:662円
新フォーチュン・クエスト⑯ いざ、聖騎士の塔へ!?<上>
著/深沢美潮　イラスト/迎 夏生　定価:557円
竜と勇者と可愛げのない私2
著/志村一矢　イラスト/ぎん太　定価:599円
私立! 三十三間堂学院⑩
著/佐藤ケイ　イラスト/かみやまねき　定価:641円
クロノ×セクス×コンプレックス②
著/壁井ユカコ　イラスト/村上ゆいち　定価:641円
司書とハサミと短い鉛筆7
著/ゆうきりん　イラスト/トモセシュンサク　定価:641円
偽りのドラグーンⅣ
著/三上 延　イラスト/椎名 優　定価:662円
新作!! 煉獄姫
著/藤原 祐　イラスト/kaya8　定価:620円
新作!! 官能小説を書く女の子はキライですか?
著/辰川光彦　イラスト/七　定価:620円
新作!! 理想の彼女のつくりかた
第一稿 のはずがポンコツだなんて、そ、そんなバカなっ!
著/高村 透　イラスト/秋野すばる　定価:662円
電撃ファンのための最強エンタテインメントマガジン!
電撃文庫MAGAZINE Vol.15 好評発売中
●偶数月10日発売 ●定価:720円
豪華付録!
① “まるごと1冊” オオカミさん
② デュラララ!! ノート2冊セット
③ オオカミさん&シャナ特大ポスター
電撃文庫ぶっちぎり!
通算2000タイトル大感謝フェア
史上最大! 2000名様に
トリプルチャンスの大プレゼント!!
8月・9月・10月のフェア期間中に発売される電撃文庫・電撃文庫原作の電撃コミックス・電撃文庫MAGAZINE・電撃文庫関連の単行本に付いている応募券を集めて、レアグッズをゲットしよう!
特賞
著者直筆サイン入り棚プレート50枚セット
30名様（5ポイント）
2000タイトル賞
電撃文庫特製しおり10枚セット
1500名様（3ポイント）
ぶっちぎり賞
電撃文庫特製図書カード
470名様（2ポイント）
詳しくは公式サイトにて http://dengekibunko.dengeki.com/2000/
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
dengekiya 電撃屋
電撃のオンラインショップ リニューアルオープン!!
http://dengekiya.com/
©鎌池和馬／アスキー・メディアワークス／PROJECT-INDEX Ⅱ
※定価は税込(5%)です。

ペロペロ禁止!!

もぎたて! ギャルゲマストバイ

これから発売される購入必至のギャルゲーを全力で応援していくコーナー。名作を買いそびれないようにしっかりチェックしてね！

Mogitate Galgame MustBuy

今月のイチ押し!!



ソニコミ
COMMUNICATION WITH SONICO

ソニコミ　2010年秋発売予定

- [価格]未定
- [機種]PC(対応OS:Windows XP、Windows Vista、Windows 7 ※32bit版のみ)
- [ジャンル]恋愛コミュニケーション
- [メーカー]ニトロプラス
- [スタッフ]キャラクターデザイン:津路参汰／音楽:Rubber Soul Recordings

イチ押しの理由

3Dでグリグリ動くすーぱーそに子! そのカワイさはスーパー反則級!!

ニトロプラスのライブマスコットキャラクター「すーぱーそに子」の魅力がまるっと詰まった、恋愛コミュニケーション型AVG！　2Dのカワいさはそのままに、3Dで動き回るそに子と触れ合えば、きっとアナタも癒されるハズ!!



▲次々と舞い込むクライアントからの依頼にこたえていこう。仕事をこなしていくうちに、使える衣装やアクセサリがどんどん増えていくので、そに子の着せ替えをしているだけでも楽しい！

カメラマンになって、そに子を激写しよう!



ニトロプラスの最新作は、新人グラビアアイドルとしてデビューしたそに子の専属カメラマンとなって、彼女とコミュニケーションを取っていくドキドキの恋愛AVG。プレイヤーのプロデュース方針しだいで、キミ好みのグラビアアイドルに進化していくそに子……。最終的に待つのは恋人としての未来!?

ACTパート　オーダーにこたえよう



▲オーダーに合うシチュエーションを考えて、服装をチョイス！

クライアントのオーダーに応じて「コーディネートモード」で予定や衣装を選び、その後「撮影モード」で実際にそに子をカメラに収めよう。撮影中は上手に声をかけて、そに子のテンションを上げるのがポイント！　キミの力でそに子の魅力を引き出し、最高の1枚を撮るのだ!!



▲制限時間内に規定以上のスコアを獲得すればステージクリア。撮影終了後は、クライアントからの返答をそに子とドキドキしながら待とう。

撮影モード

撮影モード中はファインダー越しの視点でゲームが展開。そに子にフォーカスを合わせてシャッターを押そう。ちゃんとピントが合っていれば成功となりスコアゲット。連続で成功するとコンボとなり、スコアもアップする。さらに、一定以上のスコアで「ボーナスステージ」に突入し、大量のスコアが獲得できる。

ADVパート　そに子の素顔が明らかに?

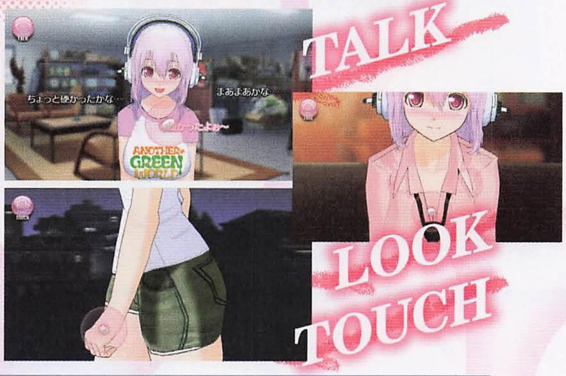
ADVパートは、オーソドックスなテキスト形式で進んでいく。ここで随所に登場する選択肢により、自分とそに子が進む道を選んでいくことになる。"グラビアアイドル"という、本作だけのシチュエーションも加わり、新たなそに子の魅力で思わずメロメロになってしまいそう!?



◀「頼れるカメラマン」以上の存在になれるかはキミしだい！

ソニコミモード

ADVパートを進めていくと、そに子とコミュニケーションを取る「ソニコミモード」に発展することがある。このモードでは、「話す／見る／触る」という3種類のコマンドが存在し、より積極的に彼女と交流することができるのだ！　ただし、調子に乗ってあまりエッチな行動を取ると嫌われちゃうかも？



ハミダシ情報局 Webで近況報告中

「すーぱーそに子」は、インターネットやモニタの中に実在している等身大の女の子。本作では駆け出しのグラビアアイドルとしてがんばる彼女の、その近況を公式サイトやTwitter上で見ることができる。ファンとの交流を大事にしているそに子。ゲームで彼女と恋をする前に、まずは彼女と友達になってみてはいかが？
【すーぱーそに子 Official Web Site】http://supersonico.jp　【そに子 on Twitter】http://twitter.com/sonico_macaron

そに子をキミ色にプロデュース





▲今年の春から大学生となったそに子。バンドの活動に加えて、グラビアアイドルの仕事も始まり、早くも大忙し！

すーぱーそに子 PROFILE

ロックミュージシャンを夢見て「第一宇宙速度」というバンドに所属している、駆け出しのグラビアアイドル。性格は真面目でどんなこともひたむきにがんばるが、意外にも人見知りはするほう。やや天然なところがあり、周囲を驚かせるような言動もしばしば。

★身長：158cm
★スリーサイズ：
B90／W57／H87
★生年月日：2006年10月14日／天秤座（18歳）
★血液型：A型
★趣味：お風呂、猫と遊ぶこと、ゲーム
★特技：ギター、料理（和食）

担当ライターコラム こんにちわ！ 俺の嫁

なんちゅうそに子を作ってくれたんや

美（少女）食ライターのカワチです。今回のイチオシは『ソニコミ』ですが、ぶっちゃけ二次元だったものを三次元化してもあまり萌えない自分は、最初「このゲームはパスかな」と思っておりました。しかし、公式サイトでPVを鑑賞してみて、評価が180度変わりました！ 二次元イラストの持つ自然な質感を足したようなこの味わい……。まさに新感覚の3D二次元美少女と呼ぶにふさわしい！ このそに子を作ったのは誰だぁっ!! 100点あげちゃいますよ。しかも、そんな彼女をいろいろなコスチュームに着せ替えできるというのだから、ホント楽しみ。俺は何を着せようかなぁ。下は絶対に履かせないので、上のチョイスを何にするかということになってきますが。個人的には素肌に柔道着がいいなぁ（あるのかどうかは知りません）。そに子って顔に似合わずワガママなボディをしているので、そのボディをどう生かす服を着せるのかが最大のカギになると思うんです。いっぱい胸チラをしてくれる服があるといいなぁ〜。

Interview with SUPER SONICO そに子に直撃！



――大学の生活は慣れましたか？ 高校生活と違うところは？
皆さん私服で、学校の風景がとってもカラフル♪ ずっと制服の女子高だったので、最初はびっくりしました！

――大学生になり、新しくやってみたいことはありますか？
今年はチャレンジの年！ と決めておりまして、学校に限らずさまざまなことに挑戦したいとおもっております。

――モデルのアルバイトを始めたきっかけを教えてください。
わたしのお父さんのお知り合いが芸能の仕事をされている方でして、今の事務所さんをご紹介してくださったのがきっかけですよ〜。

――普段はどんな雑誌やテレビでお仕事をしているのですか？
えっと、今まではおもにニトロプラスさんのイベントやグッズなどのマスコットキャラクターとしてのお仕事が多かったです。

――所属している「第一宇宙速度」は、どんなタイプの曲を演奏するバンドなのでしょうか？
とってもロッキン！ でもちょっとふしぎな音楽をめざしております！

――バンドのメンバーのことを教えてください。
ベースでリーダーの富士見鈴ちゃんはとってもアクティブ！ 鈴ちゃんの行動力で第一宇宙速度はなりたってる！ といっても過言ではありません♪ ドラムの綿抜フウリちゃんは一番年上なのですが、おっとりしてて可愛いんですよ〜♪ どくとくのほんわかキャラなんですが、ドラムはものすっごい、パワードラム！

――ギター以外でやってみたいパートはありますか？
ヴォーカル♪ 第一宇宙速度では、わたしはギターヴォーカルでして……でも、じつはわたし、歌うのすっごくニガテで、今まですっと駄目だなぁ、と思いながらやってきたのですが、先日「SUPERORBITAL」という曲を作っていただいたときに、なんだか、「歌うのって、楽しい！」と思えるようになってきて♪ 今ではちょっとだけ、地震がもてるようになりました。

――ゲームに出演することを知ったときはどう思いましたか？
わたしもナイショにされておりまして！ サプライズで知ったのですが、本当にびっくりしました！ え、今日は、4月1日じゃないよ〜！ みたいな♪

――ニトロプラスさんで仕事をすることになった経緯と、実際にみなさんとお仕事をしてみての印象は？
ニトロプラスさんとは事務所さんが懇意にしておりまして、一緒にお仕事することになりました。スタッフさんは変わった方が多いですよね〜！ おかげでいつも現場が楽しいです♪

――『ソニコミ』はどんなゲームなんですか？
えっと、わたしとプレイヤーさんがコミュニケーションを取ったり、プレイヤーさんがわたしのお写真を撮ったり、といったゲームだそうです♪

――「衣装デザインコンテスト」に送られてきた衣装をご覧になられた感想は？
みなさん絵がとってもお上手で、なによりそこにびっくりしました♪ ステージ衣装で着てみたい〜♪ と思うような服がおおくて、見るのが楽しかったですよ〜。

――全国のカメラマンさんに望むことは？
えっと、うんと、がんばりますので、よろしくおねがいしますっ！

――ゲームではそに子さんと恋人になれるそうですが……？
えへへ、じつは、そうなんですよ〜♪ 恋人さん、ちゃんとできるかなぁ……どきどきします♪

――ワンフェスでファンとふれあってみていかがでしたか？
すっごく楽しかったです♪ 今回はじゃんけん大会だったのですが、またこういったイベントでファンの皆さんと一緒にもりあがれたら、いいなあ、と思いました。

――Twitterはいつも携帯から書き込んでいるのですか？ それともパソコンからですか？
パスコンで、おうちから書き込んでおります♪ 外出した場合は携帯で書き込みますが、携帯はお返事を書くのにとっても時間がかかってしまうので、返せなくて心ぐるしい！ なので、きほんはパソコンです♪

――というか誤字がひどいですよね？
うう……ごめんなさい！ ワープロがへたっぴでして……皆さんにお返事を返そうとすると、どうしても焦ってしまって……うう。

――ゲームの次に挑戦してみたいことはありますか？
わわわ！ 今はソニコミに全力糖球ですので、あまり先のことは……しいて言うなら、ライブとか、できたらなぁ〜と思います♪

――最後に、ファンに一言お願いします。
えっと、ニトロプラスさんのPCゲーム、ソニコミ、残念ながら、秋発売となってしまいましたが、スタッフさんたちやわたしが、一丸となって、鋭意せいさくちゅうですっ！
とっても楽しいゲームにするべく、頑張っておりますので、どうかご期待くださいませ♪

ハミダシ情報局 電撃オンラインも応援中
電撃オンラインにて、本作の応援ページ「ソニコミュ」（http://dol.dengeki.com/g-net/pr/sonicomi）を公開中！ どこよりも早いゲームの情報をはじめ、そに子自身や、彼女の所属しているロックバンド「第一宇宙速度」メンバーへのインタビューなど、盛りだくさんの内容でお届け中！ ファンのみなさんからそに子の衣装を募集した「衣装デザインコンテスト」なども開催されているので、今後も見逃せないコンテンツだ。公式サイトとともに、ぜひチェックしてほしい！



獅子 猿氏

今月のゲストイラスト

Comment

皆さんこんにちは。はじめまして。このたび、ボクっ娘のフィルちゃんを描くことになりまして、PCの『ぱすてるチャイム』の世界観てどんなかな～と見てみたら、なんとエロエロではないですか！　ヤターッ!! 今回、PSP版ということで、そのあたりは残り香程度にマイルド仕上げに努めてみました。フィルちゃんは良い子みたいなのでツンツンしたくなりますね。スパッツ！

恋のチャイムが鳴る前に…

Before the Chime of Love Rings

PSP『ぱすチャContinue』にエールを送ります!

連載＊第2回

今回は、メインヒロインにも負けないぐらいの魅力を持った、サブキャラクター達にスポットを当てて紹介していきます!!

ぱすてるチャイムContinue

2010年11月25日発売

- [価格]通常版：￥6,090(税込)／初回限定版：￥8,190(税込)
- [機種]PSP
- [ジャンル]剣と魔法の恋愛育成RPG
- [メーカー]5pb.(原作：アリスソフト)
- [スタッフ]シナリオ：HIRO、はちまん、いのくま／原画：おにぎりくん

個性あふれるサブキャラクターに注目!

未来の冒険者を育成する「光綾学園」を舞台にした『ぱすてるチャイムContinue』。本作では、恋愛対象となる4人のメインヒロイン以外にも、数多くのサブキャラクターが登場する。今回は、そのなかから一緒にダンジョンを探索する仲間として育成することができる9人のプロフィールを紹介！　個性的なのは外見だけでなく、将来目指している職業や性格などに合わせて、能力にもかなり違いがある。誰と誰をパーティに加えてダンジョンに挑むのかといったことを考えるのも、本作の大きな楽しみの1つだろう。ぜひ、キミだけのお気に入りパーティを作り出し、未来の冒険者を待ちかまえる難解なダンジョンを制覇していこう！



▲サブキャラクター達にも、専用のイベントが数多く用意されている。お気に入りのキャラクターと一緒に冒険して、彼らとの仲を深めよう。



サワタリ

スカウト（盗術士）志望。忍者かぶれで、普段から忍びの服を着ている。スケベで美人に弱い三枚目だが、いざというときは頼りになる。



シルビア・コール

主人公のクラスで委員長を務める魔法使い志望の少女。見た目の印象どおり、生真面目で融通が効かない。また、倹約家で貧乏性でもある。



ナツミ・キャメロン

スカウト志望。常日頃からニュースを追い求めており、情報の収集に余念がない。ただ、先走った報道をすることが多いのが困りもの。



鈴木 ぼたん

戦士志望で、冒険者を目指すかたわら、マンガ同人誌の創作活動も行っている。ジャンルは何でもこなすが、歴史系BLを主食としている。



光岡 くおん

魔法使い志望の男の子で、発明の天才。内気で照れ屋で押しが弱い。さらに、お人よしなためサワタリの騒動に巻き込まれることもしばしば。



神原 幸子

神術士を目指す心優しい少女。お菓子が大好きで、自分で作ることも。くおんに対して好意を抱いており、彼の前に立つと緊張してしまう。



サクソ

神術士志望の巨漢。寡黙で口数は少く、心は優しい力持ち。野球の腕前はプロ級だったりするが、野球選手になるつもりはまったくない。



ヒューズ・バレッタ

実家は、一代にして大陸二位にのし上がった武器メーカー。傲慢な性格だが、志望する戦士としての実力は、剣術大会で優勝するほど高い。



エリーゼ・バレッタ

ヒューズの双子の妹で、将来戦士となる兄を後方から支援できる魔法使いを志望。兄が周囲から称賛されることに喜びを覚える難儀な性格。

ついに公開! 豪華キャスト陣

PSP版ではキャストをほぼ一新し、今人気の声優を多数起用！　さらに、PC版ではテキストだけだった部分にも音声が追加され、より臨場感あふれるドラマが楽しめる!!

- 竜胆 リナ 役　喜多村 英梨
- 斎香・S・ファルネーゼ 役　佐藤 利奈
- ルーシー・ミンシアード 役　早見 沙織
- フィル・イハート 役　新名 彩乃
- サワタリ 役　中國 卓朗
- シルビア・コール 役　井上 麻里奈
- ナツミ・キャメロン 役　水橋 かおり
- 鈴木 ぼたん 役　前田 ゆきえ
- 光岡 くおん 役　阿澄 佳奈
- 神原 幸子 役　斎藤 桃子
- サクソ 役　藤原 祐規
- ヒューズ・バレッタ 役　間島 淳司
- エリーゼ・バレッタ 役　小清水 亜美



▲フルボイスではないものの、UMDの容量限界まで音声を収録。リナ役の喜多村英梨さんをはじめ、人気声優陣による演技が存分に楽しめる。



発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング

商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。

アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/

※価格は税込(5%)です。

dengekiya 電撃屋 電撃のキャラクターグッズショッピングサイト
http://dengekiya.com/ 電撃屋 検索

ASCII MEDIA WORKS

ここでしか読めない情報がテンコ盛り！
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

電撃ゲームス News Folder

ニュースフォルダ



電撃ゲームス ホットトピックス HOT TOPICS

『電車でGO！特別編 ～復活！昭和の山手線～』発売記念

特別ルートで巡るミステリーツアーを実施！

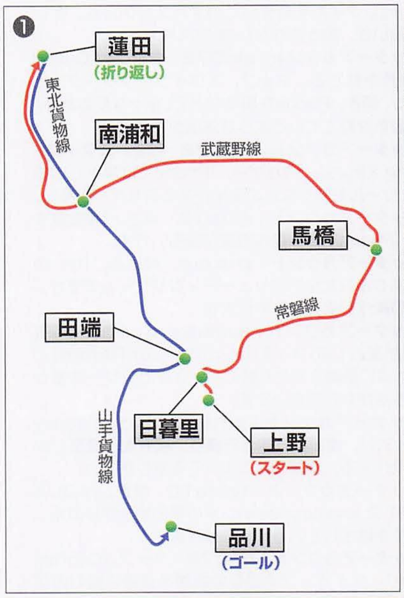
貨物列車の路線を通過する貴重な体験 向谷氏のトークで車内は大盛り上がり

山手線命名100周年を記念した電車運転SLG『電車でGO！特別編 ～復活！昭和の山手線～』とのコラボレーション企画である、485系「リゾートエクスプレス ゆう」で巡るミステリーツアー（ルートが事前に明かされないツアー）が7月24日に実施された。 参加者は午前10時56分に上野駅を出発。常磐線で馬橋駅まで進み、貨物線を使って武蔵野線に移行。南浦和駅からは、また別の貨物線を使って東北線に接続し、大宮駅経由で蓮田駅へ到着した。ここで折り返し運転となり、田端駅まで一気に南下。最後は山手線と並走しつつ、午後2時頃に品川駅へ到着した。この路線は今回だけの特別ルートで、『電車でGO！特別編 ～復活！昭和の山手線～』を監修した向谷実氏が中心となって考案。首都圏の過密なダイヤをぬうために、貨物列車が使う路線を利用したり、時間調整のため駅間の線路上に停車したりするなど、鉄道ファンにとっては貴重な体験となった。

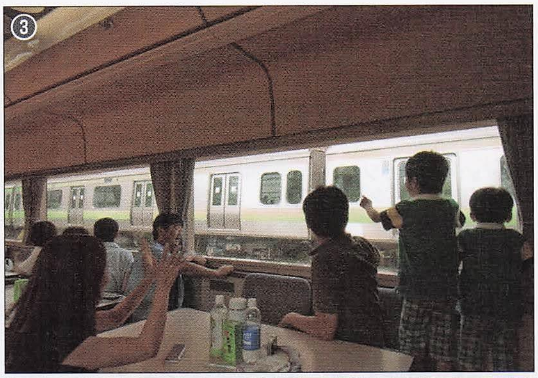
このツアーの料金は、同ゲームソフト付きプランが大人1人¥13,800(税込)で、ソフトなしプランが¥8,800(税込)。募集人数は120名だったが、発売後1日半で完売するという人気ぶりで、家族連れも多数見受けられた。列車に同乗した向谷氏は乗客とトークライブを繰り広げ、「これは1つの歴史を作ったといえるツアーです」「俺もお客さんと一緒にビールを飲みたいなぁ」などの発言で車内を大いに盛り上げた。もしツアー第2弾を行うなら「運行ルートをお客さんに作ってもらいましょう」「私も演奏するコンサート付きのライブトレインを走らせましょう」などのアイデアも提案。もし実現すれば、今回以上の人気となるのは間違いないだろう。

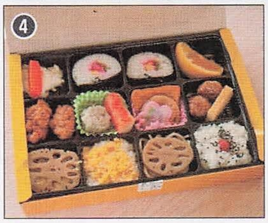


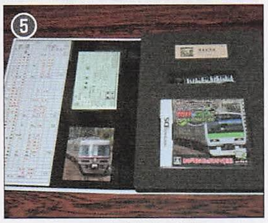
◀参加者には、同ゲームにて使用できる特別車両「デハ6285形」のデータを配信。1911年～1914年に製造された車両で、外観のトロリーポールが特徴。ゲーム中では、現代車両に比べて加速性能が低く停止操作も難しい、上級者向けの車両だ。











❶参加者には、このルートの通過駅5つを当てるクイズが事前に出題された。鉄道ファンが多数参加していたとはいえ、全駅を当てた人は残念ながらゼロ。だが的中率上位者には、昔の硬券など向谷氏の秘蔵コレクションがプレゼントされた。❷「リゾートエクスプレス ゆう」は水戸駅に常駐するイベント列車で、東京近郊で見かける機会はほとんどない。ちなみにこのツアーの模様は、Ustream（インターネットを利用したライブ動画の配信サービス）で電車内から実況生中継された。❸山手線は駅間が短いため、並走することは難しいと思われた。だが向谷氏と乗客の願いが通じたのか、奇跡の並走が実現。思わず拍手する乗客もいた。❹参加者に配られたお弁当。蓮田駅にちなんだハスの煮物など、このツアーだけの特別レシピになっていた。❺ゲームソフト付きプランの参加者には、硬券の乗車証明書、向谷実氏ストラップ、上野～蓮田間のオリジナル記念乗車証、「リゾートエクスプレス ゆう」の生写真、今回のルートの時刻表、『電車でGO！特別編 ～復活！昭和の山手線～』のソフトが、特製ボックス付きでもらえた。これは一生モノのお宝になるだろう。



iPhone／iPod touch、iPadも携帯ゲーム機!

電撃iPhone/iPod touch

今回もどーんと文字だけのページを作ってしまいました。でも、ほんとにいいタイトル情報ばかりですので、検索上等で、どうぞ、よろしくお願いいたします。

iPhone／iPod touchを担当する人 狩

倉西誠一@狩られ道

原稿執筆時点ついさっき、MagicMouseに変えました、マウスを。MagicTrackpadが売ってなかったってだけなんですけどね。思い切って変えたかったなぁ。

○○○が楽しいiPhoneゲーム!!

あまりに良質なタイトル情報が集まりましたので、文字情報だけでお送りすることにいたしました。詳細はiPhoneBBS （iPhoneアプリとiPadアプリをおすすめするサイト／AppBankが主宰するツイッター連動型掲示板）のスレッドで御確認ください。よろしくお願いいたします。

あらためて申し上げるまでもなく、iPhoneのマルチタッチディスプレイは秀逸です。これほど高度なものでありながら、広く一般に使われ、致命的な欠陥や不評の声を聞くことのないタッチディスプレイって、他にはありません。そして、そんなマルチタッチディスプレイが可能にする、iPhoneならではのゲーム操作に注目いたしました特集記事を、ただいま絶賛発売中のiPhone Peopleに掲載させていただいております。どうぞ！ 電撃ゲームスとあわせまして、よろしくお願いいたします……というところなのですが、さて！ 今回の電撃ゲームスはといいますと、そのiPhone Peopleの特集記事の元ネタを暴露してしまいますw 時効時効w

というわけではなく、もともとiPhone Peopleの準備にあわせましてタイトル情報を募集していましたiPhoneBBSのスレッドにいただきましたネタを、ここでどーんと公開させていただこうかというわけです。より多くのタイトル情報は、直接、スレッドで御確認ください（iPhoneBBSについては、欄外で）。

■ツイッターアカウント：kararemichi　タップ。『太鼓の達人プラス』。タップと言えば、これしかないでしょう！ アンパンマンのマーチの歌詞がシュールです！

そういう企画／意図でお寄せいただきました情報なので、今回はこんな感じの御投稿が中心になっています。まず、御投稿いただいた方のツイッターアカウントがありまして、そのあとに、どういう操作が特徴的なタイトルなのかということが続き、でもって、タイトル～一言コメントと、そんな流れです。実に、わかりやすい。また、かなりな数の無料アプリも含まれていますし、なにより、このスレッド、本当にレベルが高かったです。あれもこれも、御推薦いただいたタイトルは、めちゃめちゃ良作だらけでした。ぜひ、一本でも多くのお気に入りゲームを見つけて、がんがんiPhoneで遊んでください。

それでは！ この2ページには画面写真も一切ございません。純粋にタイトル情報だけを、追いかけてください……というのはムチャぶりですよね……たぶんね。いや、ほんとに絞り込めなくて……。

■ツイッターアカウント：Yooyoruno　スワイプ。『Flight Control』。ビジュアル・音楽も素晴らしくオサレで、まさに未来のゲームウオッチ
■ツイッターアカウント：tletur　傾ける。『Fayju Ball』。色を付けて凹みに入れるだけなのにグラフィックと相まってかなりはまる
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Monster Mayhem』。Chillingoのタップシューティング。多彩な武器でかわいいモンスターを倒しまくる。基本はタップだが、武器によって操作方法が変わる。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『Avatar of War』。サイドビューのストラテジー。自軍に命令する際は、画面に記号をなぞって指示を出すという一風変わったゲーム。微グロ
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『Archmage Defence』。骸骨の魔導士が、魔法を使って人間から城を守るゲーム。稲妻や炎の魔法は一度に沢山の兵士を倒せるため、爽快。微グロ、難易度低め。
■ツイッターアカウント：giri072　タッチ（＋スワイプ）。『ElectroMaster』。タッチし続け力を貯めて、電撃を放って敵をやっつけるアクション。うじゃうじゃ出てくる敵を蹴散らすと、コンボが派生する。爽快系
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『Azkend』。同じタイルをなぞって消すパズルゲーム。ゲームも面白いが、飽きさせない演出がいい。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『iQuarium』。金魚を育てる。タップ、スワイプ、フリック、ピンチイン、傾き、iPhoneを振るなどで、様々な反応あり。生身の金魚を育てているような演出がすごい。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き、スワイプ。『Fishing Kings』。釣りゲー。iPhoneには竿として振ったり、リールを回すなどの演出がある釣りゲーが多い。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『桜金魚すくい』。iPhoneで掬う操作方法が面白いです。
■ツイッターアカウント：zrukouz　傾ける。『tilt to live』。ありふれた全方位シューティングゲームですが、傾けての操作が楽しくはまります。
■ツイッターアカウント：sousuke_c　iPhone特有の操作が楽しいのは『Eliminate:GunRange』。iPhone 4に搭載された6軸モーションセンサーを使った操作がなかなか面白いです。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Heavy Gunner3D』。両親指で砲台を操り、視界を加速度センサーで操作する。機械の中に入ってる感じがいい。
■ツイッターアカウント：tonfa10　傾き。『AQUA FOREST 2 -morning dew』。水の雫の動きがリアル。本物の雫を動かしている気分になれます！
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Captain Ludwig』。タイミングや惑星の距離を適確に掴むのがなかなか難しいけど、やりごたえがある。
■ツイッターアカウント：bushidojp　『chop chop tennis』。フリックだけで試合が楽しめちゃう。しかもあの画面の中でダブルスまで楽しめちゃうのは最高です。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『華玉ドドンパ』。本家より操作性がよく、連鎖の爽快さがあります。猫もかわいく、和テイストなのも○。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『Zen Bound』。これは今までのゲームで見たことのない発想。ゲームというよりは、ひとつの芸術作品のような感じがする。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Last Cannon』。砲台を傾きで操り、敵の色をビームで変え、攻撃すると隣接する同色の敵に飛び火して高得点。なかなかコンボさせないよう、敵が重なったり煽ったり。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Ninja Honda Karate』。8ビット音ゲー。絵が可愛いし、音も好き。2人プレイありで、ぜひ異性とやりたい。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『Melon Golf』。ギミックが面白いゴルフゲーム。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Fox Vs Duck』。モノクロのキツネとアヒルにセンスを感じた。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Catch The Egg』。卵よりもiPhoneを落としそうで、どちらが高価かというと後者だが、傾きセンサーの王道ともいうべきミニゲームアプリ。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『SLIDING HEROS』。ドラクエのパーティメンバーぽいが、大人数でガシガシ進んでいく。 RPGのようなレベル任せという訳にいかず、パズル要素が強いところも面白い。
■ツイッターアカウント：Kaeru0926　傾き。『HOMERUN BATTLE 3D』。iPhoneを傾かせて打つ場所を決める、ホームラン競争ゲーム。芯をとらえて打った時の音がたまりません。
■ツイッターアカウント：Kaeru0926　スワイプ？『GODFINGER』。ミニサイズの住人を動かして（スワイプして）いろいろな物を作り、惑星を発展させていくお勧めゲームです。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『ガチャコン』。ガチャガチャがiPhone内ででき、景品の中にはミニゲームまである。100円を入れ、回すところまでできるようになり、臨場感がより楽しめるアプリになった。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『Adam's Trouble Full』。アクションゲー。脱出するまでのプロセスがあり、いじわるな仕掛けが多い。きもかわの風船キャラがなんとも。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『Bailout Wars』。アメリカ社会を風刺的に描いた同社の『Castle Frenzy』に類似したゲーム。こちらのほうが、シビアにできている。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『Big Top Cannon』。なぞったところが壁や橋になる。この手のゲームはほかにもあったが、無料で判定が良かった。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『Spider : The Secret of Bryce Manor』。巣を張り、虫を捕まえながら目的地に向かう。フリックを使った発想がいい。多くの虫を捕まえると気持ちいい
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『kapowie』。ポップなイラストのタップシューティング。屋台の射的から射撃ぽいステージと様々。
■ツイッターアカウント：giri072　フリップ。『Black Hole』。地球を隕石から防衛する。氷や雷を帯びた隕石などをぶつけると特殊な効果が発動。コンボ爽快系。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『Mobigame's Edge』。箱を転がしてゴールまで向かう。障害物や仕掛けを乗り越えるためのテクニックが毎ステージ必要で、序盤からかなり難易度は高い。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『Arroic』。傾きゲーぽい見栄えだが、矢印を画面に作り、玉がその方向に向かう。 コインなどが点在しており、すべて集めてゴールに向かうには進路を錬る必要がある。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Shape Shape』。これも意外ゲー。箱の近くで画面をタップすると、風が生じて移動していく感じ。 あまり飛ばしすぎると針の餌食に。タイムやジャンプなどのノルマが毎

そういえば、最近、ちゃんと書いたことがな かったような気がするので、欄外で恐縮ですが、書いておこうかと。このiPhone連載に毎号のように書いてあります「AppBank」ですが、これは「iPhoneアプリとiPadアプリをおすすめする」サイトのことです。アドレスはこちら→http://www.appbank.net/　彼らは日本一どころか、世界一は宇宙一の（十数年前の、電撃PlayStationのキャッチフレーズ。なつかしいw）アプリ紹介サイトで、毎日10以上の記事をアップしています。特に人気を集めているのが、iPad版、iPhone版と

ステージある。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ、フリック、スワイプ。『Fingeric』。時間内に特定のタップやフリックを毎回3つずつクリアしていく。お題がまさに今回のテーマのまま。3本指で回すとか斬新だった。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『one-dot enemies』。ゲームが始まると、画面が真っ白。よく見ると1ドットの黒点が動いていて、これをタップすると死にます。すべてのプレーヤーの合計が出てくるのも面白い
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『eoSpark』。同じ形をぶつけた数で点数を稼ぐ。違う形がぶつからないようにする。閃光が散るような綺麗なグラフィック。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き、他。『Toy Bot Diaries Compilation』。過去に出た3シリーズをひとつにまとめたもの。ストーリー、アクションともに特徴があって、独自の操作やシステムが面白い。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『iWire』。レンズを光から外れないように傾けて進む。派手さがないが、徐々に追い込まれる感じがいい。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『すべりねこ』。iPhoneを傾けて、猫を滑らせてゴールまで導く。ゆっくり傾けることでスピードも下がるので、慎重かつ時間を気にしてやる。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Trundle』。シルエットなグラフィックのセンス良しなアクション。時に壁を壊したり、歯車になったりして道を切り開いていく。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Waterslide Extreme』。傾き操作のウォータースライダー。iPhoneでゲームをやるなら一度はプレイをおすすめしたい無料ゲーム。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『BioSub』。潜水艦を操って、同じ色の球体をぶつけ消すパズルアクション。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック、傾き。『The Civil War Escape』。マッチスリーパズルをしながら、兵士のブロックをゴールのブロックまで連れて行く。縦横で傾けるのも攻略であることがポイント。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Equilibrio』。傾けてゴールまで球を転がす。球の素材がステージごとに違うのが特徴。スピード感がある鉄球や、壁にぶつかると割れる石の球など。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『Fare City：Taxi Mania』。人をタクシーに乗せ、目的地まで届ける。下ろすまで別の人を乗せるわけにいかないので、複数のタクシーを誘導するのが大変。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Rube house』。連鎖消しゲーム。一度しかタップできないため、どこをどのタイミングでタップするかが重要になる。
■ツイッターアカウント：giri072 フリック。『Titanic Rescue』。豪華客船から乗客を放り投げ、助けるというもの。ルールはシンプルだが、ボートの定員や、乗客の色が一致でボーナス発生などゲームとしての旨みがある。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Twitch Origins』。お題に沿ったイラストを順々にタップするイエス・ノークイズ。シルエットのイラストやBGMにセンスありで、出題も大人が楽しめるレベル。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック、タップ。『神風Lite』。タイトル通り、敵にぶつかって破壊するシューティング。爽快系
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Arena Arcade』。避けゲー。闘技場をテーマにさまざまな敵が出てくる。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Grapes on a Plate』。落ちてくるブドウの粒を皿でこぼさないように受け止める。ステージ数のあり、落とさないようにそれぞれ工夫が必要。無料
■ツイッターアカウント：giri072　傾き『GloBall』。傾き操作の全方位？ブロックくずし。障害物もあり、操作も傾きなので、最後の一つがなかなか壊せないといったいじらしさもあるが、ステージ数が多く面白い。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『Angry Birds』。大人気のパチンコゲーム。鳥が卵を盗んだ豚に、体を張って攻め込む。コロコロしたキャラもかわゆす。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『Light Up Deluxe』。光を屈折させて、目的の場所に届けるゲーム。これは物理だ。特定の間違ったところにやると時限爆弾のように焦らせる演出も○。
■ツイッターアカウント：rakudo_okada　iOSでお勧めのゲームっつったら、『PopStar』かも。機能としては、タップで遊ぶゲーム。シンプルで、分かりやすくって、伝染しやすいッ！
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『Anno-The Harbor』。PCゲームの港をピックアップした自転車操業ゲーム。世界観、グラフィック、面白さ…お店系ではダントツ。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ『Tiptop :the last march』。足元を作ってゴールまで導くゲーム。アイコン見てどんなゲームかと思ったら、結構かわいい。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『iQ mirror』。人にやらせて、指が困ってるのを見るのが楽しい反転間違い探し。IQが簡易計算させるのも面白い。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『MonsterKill』。技はスワイプかも。斬ったり燃やしたりで、迫りくるモンスターを倒す。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『iWater Flow』。昔、似たようなので遊んだであろう、水の入った玩具。ゲームというか懐かしい。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『Draw Slasher』。仮想パッドを使いながらも、攻撃は指で直接行う。同時斬りは気分いい。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『Drift Sumi-e』。指でコースをすばやくなぞり、車がそのとおりに進んでいくレーシング？ゲーム。水墨画調の美しいグラフィック。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Superfall』。落ちてくだけのラグドールを傾きで操作する。ラグドールの数や質感に圧倒させるものの、プレイしてボロボロにする辺りは失笑。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『SPACE DEADBEEF』。無料のシューティング。敵をロックオンする場合はタップするが、並んでくるのでスワイプしてまとめて撃ち落とす。
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『Dark Nebula』。ダークでリアルな傾き迷路ゲー。ギミックが多く、Labyrinthよりは上級者向け。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック他。『ZombieSmash』。両脇から出るゾンビを倒し、家を守る。ステージクリア直後の演出も見どころ。ボリューム満点。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Flood-It!2』。タップする色が消えていくパズルゲーム。一度に多くのドットを消すと気持ちいい。はまる無料ゲーム。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Galcon Labs』。惑星をタップして占領するストラテジー。シンプルながらに飽きが来ない。
■ツイッターアカウント：giri072 タップ。『Tumble drop』。ブロックをタップで消すまでに、特定のブロックを島から落とさないようにする。可愛いイラストで、男女問わず楽しめる。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『Ignite』。火の粉のキャラクターを操作して、木を燃やしていくアクション。操作が面白い。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ、傾き。『CRAZY DUNKER』。指でこすって飛距離を上げ、傾きでゴールポストに標準を合わせてダンクをかます。思わず絶叫した、無料ゲーム。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Meanwhile』。黒い円をタップして消し、色のついた円をスワイプすることで、色が入れ代わる。2色、3色と増えていく円を交互に消して行くシンプルで夢中になるゲーム。無料
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『Defend Your Castle』。フリックでスティックマンを倒して、城を守る。他の類似ゲームより、捕虜のシステムに特徴がある。余談だが、ゾンビの次に棒人間のゲームを見る。
■ツイッターアカウント：RucKyGAMES　タップ。『障子破り』9分の1をひたすら狙い続けるゲーム。頑張れ皆。皆頑張れ。
■ツイッターアカウント：RucKyGAMES　タップ。『リーゼントvsトロンボーン』。トロンボーンの攻撃から水を守る為にタップしてリーゼントを伸ばす。たぶん音ゲーで。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『33rd DIVISION』。兵士を敵兵に見つからないように目的地に連れて行くゲーム。コマンドアンドコンカーでの少数精鋭ミッションを思い出す。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『ブリッジ・オデッセイ』。橋を作って、動物を島から島へ。ゲームロフトは血なまぐさい、汗っぽいイメージのゲームが多い中、どんどん増えていく動物が可愛い。頭脳系
■ツイッターアカウント：giri072　傾き、タップ。『Snail Mail』。3Dトゥーンシェーダーのかたつむりが障害物を避けながら、ゴールを目指す。やはり塩に弱い。声可愛い。ミサイルと強化すれば、敵に攻撃もできる。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Ragdoll Blaster2』。タップすると、ラグドールが発射、的に当てればクリアというアクションパズル。ギミックが面白い。できないと、つい連打してしまう。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『RollOut』。動いている毛むくじゃらのキャラクターを、流れてくる矢印を送って間接的に指示を出し、ゴールに導く。こういう発想がよくできるなぁと関心したゲーム。
■ツイッターアカウント：tletur　タップ。『touch the number』。iPod touchといえばこれといえるぐらい有名なゲーム　1～25までをただタップするだけなのにこのやりこみ度は半端ない
■ツイッターアカウント：tletur　傾き。『doodlejump』。どんどん上に上っていくゲーム　ほのぼのとしたグラフィックと上がるにつれて難しくなっていくのがいい　アップデートも期待が持てる
■ツイッターアカウント：giri072　傾き、タップ。『Infection:Zombies』。ゾンビを傾きセンサーで操り、人間に襲い掛かり、ゾンビを増やしていく。人間の数が増え、銃での攻撃も加わると、弾幕ゲームみたいになる。
■ツイッターアカウント：Kaeru0926　スワイプ。『physics』。スワイプして様々な形のブロックをクリアーライン目指して積んだり、卵を決められた場所に導くパズルなどが楽しい。問題も沢山あり遊びごたえ充分です。
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『スペースインベーダー インフィニティジーン』。STGの礎が、iPhoneで進化を遂げる。横移動という概念をいきなり崩し、ど派手なシューティングゲームと化したインベーダー
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『Dinosaur Slayer』。矢で恐竜？から砦を守る防衛ゲーム。アップデートを重ねて操作しやすくなった。ステージ数、強化などやりこみ仕様がすごい。ボス戦も派手
■ツイッターアカウント：giri072『Pandora War』。防衛ゲーム。こちらは魔法と召喚を駆使して戦う。ステージクリアで報酬を手に入れ、強化を図るが、商人たちはどんな戦争だろうとしっかり金を取る。グラ素敵
■ツイッターアカウント：giri072　スワイプ。『FolloWlt』。2本の親指を画面の指定する場所に置き、動き出したら指でついていくミニゲーム。どちらかの指が離れたらゲームオーバー。二人でもできる。シンプル良センスミニゲー
■ツイッターアカウント：giri072　傾き。『iHeader』。Wii Fitにある、ヘディングゲームのiPhone版。傾きで左右に頭を振って操作する。6種ほどだが、ユニフォームごとで1アプリになっている。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ、フリック。『BloodyRush』。闘ったり避けたりしながら前へ進むヒーローのゲーム。コマンドが結構あるので、頭の切り替えが鈍ってくると、体力を削られてゲームオーバーになる。
■ツイッターアカウント：giri072　タップ。『Touch the Alphabets』。5×5のアルファベットをAから順番に押し、Yを押すとZが登場してクリア。タッチザナンバーの新シリーズ。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック。『iNinja』。手裏剣を投げて、敵の忍者を倒す。溜め攻撃も可能で、相手のクナイを弾いたり、忙しい。無心に手裏剣を投げられるゲーム。
■ツイッターアカウント：giri072　フリック『Piyo Blocks』。マッチスリーゲーム。各色のブロックを特定数消して攻略していく。触るだけでピヨって鳴くし、動かすと震えるなど可愛さを追求しているのもいい。

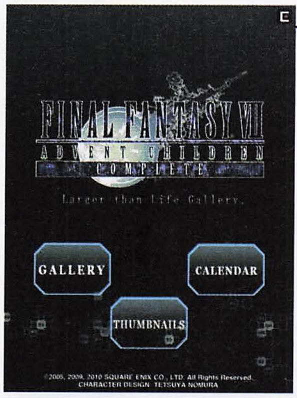
もに午前中に公開されるセール情報記事。値下がりしている、あるいはあからさまに無料になっているアプリの情報を中心に、新着アプリもフォローしています。1日2つ、この記事だけをチェックしていても、まったくもってお得にアプリをゲットすることができます。さらに、iPhoneやiPadの最新事情が知りたければ、［朝刊］［夕刊］という2つの記事を追いかけていればOKでしょう。また、全体的にゲーム記事がかなり多いので、チェックしてみてください。で。無料もの特集ページでも書かせていただいていますが、

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN COMPLETE Larger-than-Life Gallery

■スクウェア・エニックス
■価格：700円

高解像度のデジタル写真集第2弾！ 1枚1枚、本当に驚かされますから

スクウェア・エニックスタイトルの高解像度な画像を、服の質感や髪の毛の先等、細部まで楽しむことができるデジタル写真集アプリ。その第2弾として登場したのが、こちら、『ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン コンプリート Larger-than-Life Gallery』。タイトルや登場するキャラクターについては説明の必要もないでしょう。ぜひ、iPhoneやiPadの発色のいい画面で楽しみたいアプリです。



基本機能は『FF XIII』のものと同じです

いわゆるデジタル写真集なので、ゲーム的な要素はありません（App Storeのカテゴリもゲームではなく、エンターテインメントです）。基本的には画像を見る、カレンダー画像を作るものです。



サムネイルの一覧を眺めているだけで

特にiPadの場合は、サムネイル一覧を眺めているだけで満足してしまいそうですが、ちゃんと1枚1枚、拡大して表示できます。クラウドやセフィロスの髪、服の質感、何度見てもため息が出ますね。



iPad 豪華なカレンダーです。このままiPadを壁掛けにしたい気がしますね。落っことすのは怖いですけどw

iPhone iOS4であればカレンダー画像を作って壁紙にすることもできますが、せっかくの画像がアイコンで隠れてしまうのは残念。このアプリのアイコンだけのHOME画面を1枚、作っておかないと。



















CHAOS RINGS ケイオスリングス

■スクウェア・エニックス
■価格：1800円

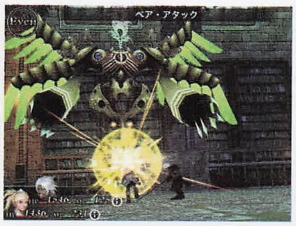
iPadの画面解像度に対応したHD版！ これでiPadでもゲームゲームゲームです！

スクウェア・エニックス渾身のiPhoneオリジナル完全新作RPG『ケイオスリングス』が、iPadの画面解像度に対応してリリース！　すばらしいw　iPadは、どうしてもビジネス系アプリに押されがちなんじゃないかと思うのですが、これでがっつりゲームを楽しむことができます。もうね、絶対に電車の中でプレイしてやろうとか考えています、はい。



4組の男女の物語

▲シナリオは、4組の男女の物語が絡み合うというもの。最終的には壮大な話になるのだが、テンポよく進んでいく。



ペアでの攻撃をどう使うか？

▲戦闘には、2人でいっしょに攻撃するペアアタックも用意されている。ここぞというタイミングを見極めて、使っていこう。



最も重要な攻略ポイント

▲システム画面で最も重要なのがこれ、ジーン（魔法、特殊能力）。ジーンの設定次第で、戦闘の有利不利が大きく変わる。

AppBankの記事は、アプリでもチェックする

ことができます（「AppBank」で検索してみてください）。このアプリをぜひ、インストールしてください。アプリ探しが楽しく便利になるというだけでなく、アプリを買うのも、めちゃくちゃ楽になります。特にiOS4のマルチタスキングを利用すると、本気でヤバイです。アプリを買いすぎるというのもヤバイかもしれませんが、便利すぎるんですよね、これ。ほんっとに驚きますから。まだインストールしていないという方はぜひぜひ、どうぞ。また、今回の記事のネタ元にさせ

日本の個人 独立系開発者ファイル planning NYARO

さて今回は『オートコピーライター』等の様々なエンターテイメントアプリや、RucKyGAMESとの共作『メソッド・ジオ』をリリースされているplanning NYAROさんにメールインタビューです。

Pick Up Title 1 なんでも実況マシーン！



■planning NYARO
■価格：無料
©planning NYARO & MISSION ONE

タイミングを見計らって 日常の風景に実況を

「おおっと！ ここでまさかの!?」「ここで、選手交代です」等の実況音声を再生するアプリ。使い方は無限に想像できる。編集部だったら、たぶん校了中がいいんじゃないかと思います。

Pick Up Title 2 インジケータ・マニアックス 1.5

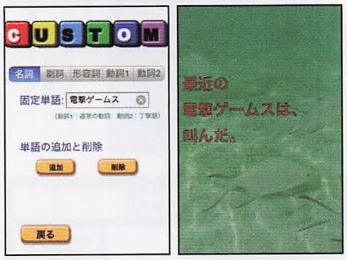


■planning NYARO
■価格：230円
©planning NYARO

最近、ワープが足りない あなたにおすすめ

時刻やメモリーの空き容量、傾きと振動量等、iPhoneの様々な情報をSFアニメのコクピット風に表示するアプリ。効果のないジョークとして、ワープスイッチも用意されている。

Pick Up Title 3 オートコピーライター

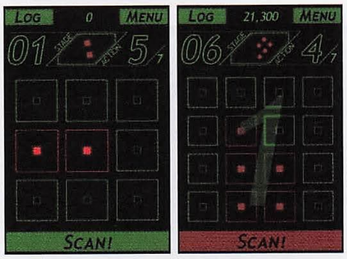


■planning NYARO
■価格：230円
©planning NYARO

実は企画会議の前に 使えたりするんです

1000種類以上の単語を組み合わせて、ユーモラスなキャッチコピーを自動的に作ってくれるアプリ。固定の単語を設定することもできる（●○な電撃ゲームス……というようなコピーになる）。

Pick Up Title 4 メソッド・ジオ - Method Geo -



■planning NYARO
■価格：230円
©planning NYARO

隠されたコアの位置を 当てる推理ゲーム

画面に表示されたマスの中に、お題のように隠されたコアの位置を正確に当てる推理ゲーム。なぞった時に、いくつあっているかが表示されるので、それをヒントに推理していく。

Pick Up Title 5 Bouncing Girl



■不明
■価格未定
©PocketCraft

巨大トランポリンゲーム 跳んで跳んで跳んで跳んで

トランポリンゲーム。と書いてしまえばそれまでなのだが、跳び上がる高さが尋常ではないゲーム。海外を中心に流行している飛び上がるゲームに対する、日本からの明確な回答でもある。

見ているだけでも飽きずに楽しめるアプリが好きなんです。でも、同じものが続くと、いずれは飽きてしまう……

——『メソッド・ジオ』の着想のきっかけはどのようなものでしたか？
じっくり考える思考系のパズルだったら、どんなものが楽しいだろうと考えていて、ふと「リブルラブル」を思い出しました。あの宝の位置を絞り込んでいくのが好きだったんですね。あの感じをもっとパズル的にできないか？ と考えていって、『メソッド・ジオ』になりました。
——攻略のヒントのようなものはありますか？
例えば、隠されているコアがL字型に並んでいるとして、いきなりみんな一発で当てようと思って、同じL字型にスキャンしたりしますが、（その方法が有効なシチュエーションもありますけど）先に、もっと大きくスキャンして、大まかに場所を絞ってから、次に正確な場所を特定しつつ、向きも同時に洗い出していくのが、僕なりの攻略法ですね。
でも、このゲーム、コアのあぶり出し方法を自分なりに組み立てていくところが一番のゲーム性だと思うので、そこに頭を悩ませて欲しいですね（笑）
——『なんでも実況マシーン！』は、どのように使われることを想定されていますか？
AppStoreの説明文に「日常のなにげない会話やご近所さんとの井戸端会議、夫婦喧嘩などなど、様々なシーンを、本格的実況ボイスで盛り上げます」って書いたんですが、まさにそんな感じで、いつものなんでもない会話に、ツッコミ的に使ってもらえればと思います。コンパとかでも、「ここで、選手交代です」とか使えそうですね（笑）
——『モーションドラム』はいかがですか？
やっぱり自分の好きな音楽に、勝手にリズムや合いの手を乗せてノリノリになるのが一番楽しいですねー！ バージョンアップで、音の種類を大量に追加したので、もはやドラムだけでなく、いろんな音を鳴らして遊べるアプリになっています。中には、アフ〜ンなボイスや格闘ゲームかよ！ っていう音まで入っていますよ！
——『インジケータ・マニアックス』の着想のきっかけはどのようなものでしたか？
時計系アプリとか好きで、置いて眺めてるだけで楽しいアプリがほしいなーと思ってたんです。そこで、やたら無駄な動きがカッコいい時計アプリを作ろう！ と。さらに時計だけじゃなくて、iPhoneで表示できる情報をなんでも無駄にグリグリ動かしてみよう、カスタマイズもできるといいな、とか考えていった結果です。
——『オートコピーライター』の着想のきっかけはどのようなものでしたか？
『インジケータ・マニアックス』の時もそうでしたが、見ているだけでも飽きずに楽しめるアプリが好きなんです。でも、同じものがずっと 続くと、いずれは飽きてしまう。もっと無限に飽きない放置系アプリもほしいな！ と思って、このキャッチコピー自動生成アプリを作りました。さらに、手動で一回一回キャッチコピーを生成するんじゃなくて、ほっとくとドンドン自動生成してくれるようにして、表示させて置いておくだけで楽しめるようにしました。
——『タイム・アナウンサー』はどのように使われることを想定していますか？
僕はメガネ男子（？）なんですが、メガネを外して寝てる時に、メガネをかけなくても、目覚まし時計を引き寄せなくても、ポンっと叩くだけで、「何時何分です！」って教えてくれるので、毎朝の必需品となってます。外に出かける時も、音楽かけながら、『タイム・アナウンサー』はいつも起動してありますね。（手前味噌ですが）超便利ですよ！ あ、あと、背景画像が初期設定のままだと、かなり地味ですが、背景に好きな写真をセットすると、見た目もそれなりにいい感じになりますので、ぜひお試しを！
——一般的な質問になりますが、他のプラットフォームとは違う、iPhoneアプリ開発の魅力をお聞かせください。逆に、苦労される点もあれば、お聞かせください。
僕は元々コンシューマゲーム業界にいたんですが、他のプラットフォームですと、なにかおもしろいことを思いついても、まず企画書を書いてプレゼンして、通ればやっと開発開始なんですが、開発がはじまっても、クライアントの要望を取り入れ、大勢で開発しているうちに、いろんな事情で苦労したりして、マスターアップ前には泊り込みでなんとか完成させなくては！ みたいな長くて辛い道のりがあったりします。というか、まず最初の企画書がそう簡単に通らなかったりするのですが。そう考えると、iPhoneのアプリは、おもしろいことを考えついたら、すぐ作っちゃえるわけですよ！ それゆえに、おもしろいアプリが山のようにリリースされるので、ここよりおもしろいものがてんこ盛りな場所も他にないと思います。おもしろいものが欲しければ、iPhoneを買え！ という感じですね。苦労してる点は、やはりなかなか儲からないということでしょうか。

狩 KARAREMICHi CHECK!!!!!!!!!!!

ジョークアプリ？ というだけでは割り切れない 個性的なエンターテイメントアプリの数々

iPhoneアプリには山ほどゲームがあるのですが、それ以上に、「エンターテイメント」というカテゴリのアプリも鬼のようにあります。planning NYAROさんのアプリは、どちらにも分類されていないものが多いんです。おかしいw おかしいというと失礼なのですが、仕様ではないところでゲーム性、ゲームっぽい楽しみを感じるものが多いんですね。そこが、僕にとって気になるポイントなんです。コンシューマゲームの開発者さんだったから？ ということではないと思います。もともと、planning NYAROさんがお持ちの資質ではないかとにらんでいるのですが、いかがでしょうか？w

ていただいたiPhoneBBS（アドレスはこちら→ http://jp.forum.appbank.net/）も、AppBankが主宰している掲示板システムです。おもしろいのは、ツイッターアカウントと連動していること。厳密ではないまでも、少なくともツイッター上では発言者が特定できるので、ゲームの評価や攻略法についても無責任な発言が少なく有益な情報がゲットできます。また、ソーシャルゲームをいっしょに遊ぶ相手の募集なんかもさかんなので、こちらもぜひ、のぞいてみてください。iPhoneからチェックできる専用アプリもありますから！



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

おおおおお！　ビッグタイトルが来ました!!　ケータイだけで遊べる、『FF』シリーズの完全新作ですッ！　移植じゃあ、ありません。正真正銘、完全新作ですよっ★

365日携帯電話と一緒



ライト

最近、女子高生に人気というケータイ用ホラーゲーム『ナイトメア・プロジェクト』（サンソフト）にハマりました。あたしは20代前半（♀）ですが、何か？



ケータイだけで遊べる『FF』シリーズの完全新作



移植でもなければリメイクでもない、『FF』シリーズの完全新作が、ケータイで配信されることが決定！　400万以上のダウンロード数を記録したケータイ版『ファイナルファンタジーⅣ THE AFTER 月の帰還』のスタッフが再集結し、多くの『FF』シリーズを手がけた時田貴司がシナリオを担当している（プロデューサーも兼任）。「クリスタルをめぐる物語」や「ジョブチェンジシステム」、そして「2Dのドット絵」といった、おなじみかつSFC時代の懐かしい『FF』を思い起こさせるポイントが押さえられているのも特徴だ。懐かしくも新しい、2Dグラフィックで表現された『FF』シリーズ最新作の魅力を紹介していく。

2D演出の道を歩む、もう1つの『FF』の形



フィールド

◀キャラクターを俯瞰するような視点や、右下のミニマップ、そして全体的な色使い。フィールドの画面だけでも、SFC時代の『FF』を彷彿とさせる。



ストーリー

◀本作の舞台は、アヴァロン帝国によって統治されている世界。光の戦士と闇の戦士達が、それぞれクリスタルに導かれながら、世界の謎を解き明かしていく。



バトル

◀SFC版でおなじみの、半リアルタイムのバトルシステムを踏襲。ジョブに応じた特殊なコマンドや、強力な技を閃くといった要素も存在する。



ジョブ

◀シリーズおなじみの「すっぴん」から新規のものまで、かなりの数のジョブが用意されている。『FFV』に近い成長システムになるという。

ファイナルファンタジー レジェンズ 光と闇の戦士

●スクウェア・エニックス（ファイナルファンタジーモバイルで配信）　●RPG

iモード	●9月配信予定	●序章無料、各ストーリー300～500P（税込¥315～525相当）
EZWeb	●2010年冬配信予定	●序章無料、各ストーリー300～500P（税込¥315～525相当）
Yahoo!ケータイ	●―	

ケータイゲーマー・オヌ（♂）が選ぶ

今月イチオシの迷宮!

生誕30周年記念のオンラインRPG

シリーズ生誕30周年を記念するプロジェクト「ウィザードリィ ルネサンス」の一環となる作品で、最大4人パーティが組める本格的なオンラインRPG。時代設定は、プロジェクト共通の時間軸である“アザルス暦”の元年。ダルア皇国がアザルス大陸を統一した直後に世界を襲った、“最初の試練”が描かれる。期間限定でゲーム中のアイテムがもらえる、本誌の読者のための特別なキャンペーン（P.175の※1）が実施中。



◀仲間を募集できたり、自動的に捜してくれたりと、パーティを組みやすい便利なサポート機能が存在。

Wizardry Online Mobile

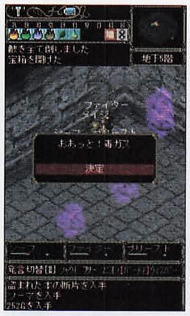
●ソネットエンタテインメント（Wizardry Online Mobileで配信）　●RPG

iモード	●配信中	●無料
EZWeb	―	
Yahoo!ケータイ	―	

腰をすえて、じっくり育成 3DじゃないWizもアリかも

3DダンジョンRPG愛好家にとって、『ウィザードリィ（以下、Wiz）』が不朽の名作であることに異論はないでしょう。そんな名シリーズがケータイ用のオンラインRPGになったと聞き、画面を見た第一印象は、期待と不安が半々でした。だって、やっぱり『Wiz』＝3Dダンジョンじゃないですか。かつては方眼紙、最近はPCのエクセルを使ってマッピングをしていく楽しさって、なかなか独特の味がありますからね。とまあ、ちょっと味気なく思いながら、遊ぶこと数日。仲間達と協力して倒したボスから、レアな装備品を作るのに必要な素材を入手できたときに、その瞬間はやってきました。「あ、コレって『Wiz』かも」という感覚。そもそも、キャラクター育成やアイテム収集といったやり込み要素の部分も、『Wiz』の大きな魅力だったわけです。キャラメイクや転職に何時間もかけて悩んだり、村正が欲しくて迷宮に入りびたったりした日々がよみがえってきて、素直に本作を楽しめるようになりました。迷宮をうろつく喜び、『Wiz』の喜びって、マッピングだけじゃないことを再認識しましたね。

それから、いよいよ動き始めたメインストーリーも気になるところ。迷宮に魔物が現れた裏事情などが、おぼろげながら見えてきて、今後の配信が見逃せない感じ。オンラインRPGだけに、気長にじっくり遊ぼうっと。



もちろん協力プレイも熱いのです

◀オンラインRPGだけに、協力プレイも楽しいです。4人そろわないと開かない扉もあって、その先には貴重な素材が！　なんて仕掛けも用意されているので、協力プレイのメリットは大きいです。

『光と闇の戦士』のメルマガが配信開始

『光と闇の戦士』の最新情報やシナリオ配信日をメールで知らせてくれる、お役立ち情報満載の公式メルマガが無料で配信中。登録を行うと、メインキャラクター達のかわいらしい限定デコメスタンプを無料でもらえるキャンペーンも実施中だ（終了時期は未定）。詳細は未定だが、このメルマガでしか読めない情報や企画も検討中とのことなので、ぜひ登録してみてほしい。

※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります。

時田プロデューサー & 秋山ディレクターインタビュー Interview

『FF』の完全新作として2Dの演出が選ばれた理由

ケータイの性能が進化してきた昨今は、3Dでゲームを作ることも、さほど難しくはなくなってきた。そんななかで、なぜあえて2Dで『FF』の最新作を生み出そうと思ったのか。開発の中心人物である時田貴司氏と秋山利夫氏に、その理由をうかがった。

――まずは、開発の経緯を教えてください。

時田 最初のキーワードは、「2つのパーティが、それぞれ別の冒険を行うRPG」でした。一方で、好評だったケータイ版『FFⅣ THE AFTER』のチームで『FF』の流れをくむ新作を作ろうという話があり、それが「光と闇の戦士」というコンセプトにつながったんです。2パーティ構成の物語でジョブチェンジができるという軸の部分は、かなり早い段階で固まっていきましたね。

秋山 なので、サブタイトルはすんなり決まったんですが、逆にメインタイトルが難しかったですよ。『FF○○』にしようということは決めたものの、この○○の部分がなかなか決まらなくて。かなり長い時間をかけた末、あまり奇をてらわず、王道である「レジェンズ」に落ち着いた形です。

――ケータイでの配信ということで、意識した部分などはありましたか？

時田 今、ユーザーの身近にあるもののなかで、ケータイが1つのゲーム機以上のものになっているんじゃないかと。ユーザーにアクセスしてもらえば、そのまますぐに遊べるような流れは、今の時代のスタイルに合っているような気がしますし。

秋山 これまでのパッケージ形式のゲームの場合、1本のソフトを一気に何十時間とかけて遊び尽くしてもらうのが基本ですよね。それに比べて、空いている時間にちょっとずつとか、休みの日にがっつりとか、人によって好きなように遊べるスタイルというのが、ケータイの一番の利点なんじゃないかと。

時田 新シナリオを毎月配信していくという仕組みも、ケータイのようなダウンロードゲームの特徴ですね。非常に長いスパンで遊んでもらえますし、連載マンガのように次回を待つという楽しみ方もできます。実際、まだシナリオの結末は決まっていません（笑）。

秋山 『FFⅣ THE AFTER』のときも結末は決めず、ユーザーの反応を見てシナリオを作成していきました。ゲーム自体も一気に全シナリオを作るわけではなく、リアルタイムで作りながら配信していくので、そういう意味では、本当に連載マンガみたいなノリがありますね（笑）。

時田 月刊『FF』って感じかな（笑）。

――SFCの雰囲気が感じられるような、2Dの表現を選んだ理由はありますか？

秋山 ターゲット層の1つとして、SFCの『FF』が好きだったユーザーを考えている部分があります。あと、個人的にSFC時代の『FF』らしさって、RPG本来のおもしろさが詰まっている気がするんですよ。

時田 『FFV』なんかは、SFC時代における『FF』の到達点の1つだったんじゃないかな。キャラクターやストーリー性を備えつつ、ジョブチェンジで自由な育て方や遊び方ができる作りで。あの時代の2Dの表現って、小説とマンガの中間みたいなもので、想像力によるところが非常に大きく、そこがいいところだったと思うんですよね。ちょこちょこ動いているだけでも、「あ、きっとこいつは怒っているんだな」とか、想像をしやすいじゃないですか。なんというか、しゃべれない赤ちゃんが一生懸命になって自分の思っていることを伝えようとして、大人がそれを理解しようとする、一種のコミュニケーションに似ているような（笑）。3Dで細かく演技をさせる手法もありますけど、ユーザーに想像させることを含めた表現の幅みたいなものは、2Dのほうが広いと思っています。

秋山 ちなみにドットグラフィックについては、SFC版の『FF』や『ロマサガ』を作ってきた渋谷員子を起用しています。

時田 当たり前のことながら、ジョブを変えるとキャラクターごとに違うグラフィックになります。1人のキャラクターだけでも、すっぴん＋ジョブの数だけグラフィックを用意する必要があるわけで。渋谷にとっても、久々だったと思いますよ。あんなにたくさんのジョブのバリエーションを作るのは（笑）。

――ゲームの流れについて教えてください。

時田 主人公格となるメインキャラクターは、4人の光の戦士と4人の闇の戦士で、合計8人です。各シナリオは基本的にメインキャラクター4人＋ゲストの仲間が加わって、5人パーティで冒険をする流れですね。9月に配信する序章と暁の章を遊べば、すぐにジョブチェンジを楽しめます。その後は毎月ペースで、さまざまなジョブにちなんだフリーシナリオを配信していく予定です。

秋山 例えば、「竜騎士編」の場合、ゲストとして竜騎士が仲間になって、そのシナリオをクリアすることで、竜騎士にジョブチェンジができるようになるわけです。ちなみにフリーシナリオは、好きなものを選んで遊ぶことができますので、極端な話、遊ばなくても後半のシナリオを楽しむことができるようになっています。

――ジョブの成長方法はどんな形ですか？

秋山 『FFV』に近いですね。戦闘に勝つとAPがもらえて、それによってセット中のジョブの熟練度が上がっていき、それに応じてアビリティを覚えていく流れです。好きなアビリティを別のジョブにくっつけたりと、自分なりのカスタマイズもできます。

時田 『FFV』以来の、いつでもどこでもジョブチェンジができるシステムなので、いろいろなパーティで遊んでほしいですね。武器が多かったら戦士を増やすとか、戦闘で困ったら白魔道士を増やすとか（笑）。

秋山 特定のアビリティを組み合わせることで使える、特殊な「フュージョンアビリティ」というシステムもあります。

時田 特定のアビリティをセットして戦闘を続けていると、新しい技を閃くんですよ。なので、一見すると不便なアビリティでも、使い続けると強力なものを閃くかもしれません。

――最後に読者へメッセージをお願いします。

時田 「光と闇の戦士」という『FF』らしいコンセプトと、『FF』ならではのシステムであるジョブチェンジ。SFC時代の『FF』のいいところを、最大限に引き出そうと思っています。物語的には、クリスタルから力を授かるという王道パターンを盛り込みつつ、いろいろな仕掛けも用意している感じですね。シナリオや登場キャラクターによって、それぞれ雰囲気が違う物語が楽しめるので、物語の幅は広いですよ。

秋山 レアなアイテム集めや隠しボス、特殊なイベントといったやり込み要素の部分も、『FFⅣ THE AFTER』を下回ることはないので、じっくりと楽しんでもらえると嬉しいですね。それから、ゴブリンとかを見てもらえるとわかるように、ファミコン時代を含めた2Dの『FF』シリーズのグラフィックを参考にしたモンスターも多いです。シリーズファンにとっては、懐かしんでもらえるんじゃないかと思います。ストーリーもそうですし、ゲーム性もそうなんですけど、SFC時代のRPGが持っていたおもしろさを大事にしながら作っています。昔からずっとRPGを好きな方はもちろん、初めて2Dの『FF』を遊ぶような世代の方にも、幅広く楽しんでもらえるようなゲームを目指しました。ぜひ遊んでみてください。

※1：本キャンペーンは『Wizardry Online Mobile』に新規入会するユーザーを対象とするもので、P.174に掲載したQRコードから「キャンペーン用特設ページ」にアクセスし、そこで入会したユーザーのみが対象となります。特設ページ以外から入会した場合はキャンペーン対象外となります。キャンペーン用アイテムは、10月5日(火)の定期メンテナンス時に入手できます。■実施期間：2010年8月20日(金)00：00開始～9月30日(木)24：00終了予定 ■キャンペーン用アイテム内容：賢者の首飾り（3時間、獲得経験値が50%アップ）、強欲の指輪（3時間、獲得金額が30%アップ）、データ保存書（24時間、迷宮の階層移動ごとに自動セーブ）

ケータイゲーマー・ライト（♀）が選ぶ

今月イチオシのドラゴン！

人間とドラゴンの最終決戦が始まる

ドラゴニュート（ドラゴンの力を持つ人間）のレオスと、ゼクスオブドラゴンと呼ばれる6頭のドラゴンとの戦いを描くRPG。敵はすべてドラゴンで、タイトルが示すように100種類以上が登場する。バトル時の行動は、キャラクターごとに設定された行動ポイントを消費して行う仕組みで、自由な順番で行動できるのが特徴。また、攻撃時などに得られるソウルポイント（SP）を溜めれば、オーバーリミット（必殺技）を使うことができる。



▲3章立てだが、ストーリー本編は2章で完結。3章はエクストラモードとなり、本編クリア後のやり込み要素が中心となっている。

ハンドレッドドラゴン

●G-mode（R.P.G-modeで配信） ●RPG

iモード	●配信中（エクストラモードは8月配信予定）	●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	―	
Yahoo!ケータイ	―	

ストーリーもシステムもかなり骨太でホレました♪

ドラゴンの力に目覚めた少年が悪のドラゴンを蹴散らす、明るく楽しい冒険活劇！ なんて思い込んでましたが、実際にゲームを始めると、いきなり雨の湿地帯というシチュエーション。で、ドラゴンとの戦いによって壊滅した軍隊の唯一の生き残りとして、主人公のレオスが登場です。そして彼は、自分が人間ではなくドラゴニュートであることや、その出生にまつわる真実を知っていくことに。うわあ、思ったよりもはるかにシリアスな展開だ……。仲間達も重い過去を抱えているんですが、悲しい展開のなかにも救いがあって、心にグッとくるシーンが多かったです。レオスの性格がネガティブじゃなくて、前向きで熱血系だったからこそ、いいバランスのストーリーになっている気がしました。と、キレイに締めくくりたいところですが、実は……まだクリアできてません^^； いやあ、2章の終盤のボスの歯ごたえがありまくりで。このゲームのバトルはかなり戦略性が高くて、限られた行動ポイントをどう使っていくかが重要なんです。敵の特徴（弱点や攻撃方法）をちゃんと把握して戦略を立てないと勝てないくらい、なかなか骨太なバランスなんですよね。それなりにコアなゲーマーを自負するあたしとしては、負けっぱなしは悔しすぎ！ というわけで、ボスへのリベンジに向けて戦略の練り直し中。属性攻撃を軽減する装備品を作って、武器の熟練度を上げて行動ポイントを増やせば、勝てるはずなんですっ！



攻撃か回復か……行動ポイントがキモ！

◀青い玉で示された行動ポイント。最初は3つのみですが、武器の熟練度が上がると最大で5まで増えます。

『光と闇の戦士』には豪華クリエイターが集結！

『光と闇の戦士』には、さまざまな豪華クリエイターが参加している。まず、イメージイラスト、およびロゴデザインは、『FF』シリーズでおなじみの天野喜孝氏によるもの。そしてキャラクターデザインは、『FFⅣ THE AFTER』に引き続きオグロアキラ氏が担当している。さらに音楽を担当しているのは、『FFⅪ』でもおなじみの水田直志氏。ちなみに、バトル曲を含めて光の戦士と闇の戦士では音楽が違うため、曲数はものすごい数になっているという。



あの衝撃の年までプレイバック！

ふり向けばニンテンドー

Wii&DSi

今回は1990年の話題をお届けします。この頃の自分の思い出はうっすらとしかないんですが、ゲームに関する思い出は、今でもハッキリと覚えていますよ。

任天堂とともに歩んでうん十年



ナル内田

今回はコラムのタイトルどおり、いろんな意味で振り返っています。それにしても昔のゲームは、思い出込みでどんなゲームでも名作保証アリですね。

SFC20周年ですし1990年のゲームを思い出してみましょうか!?

1990年の家庭用ゲーム機は四つ巴のハード戦争状態！

古参のゲームファンなら「もうそんなに!?」と驚くかもしれませんが、実は今年、スーパーファミコンの発売20周年なんです。20年もの時間が流れた実感がファミコンのときとはかなり違う気もしますが、これって歳をとると時間の長さが変化するという「ジャネーの法則」を、体感できる年齢になったということかもしれませんね。

20年前の1990年といえば、「東西ドイツ統一」や「秋篠宮文仁親王と紀子さまの結婚の儀」、「大阪で花の万博が開催」などが代表的な出来事ですが、ゲームファンの目線では、ポストファミコンを狙う群雄割拠時代でした。ファミコンとPCエンジン、そしてメガドライブがスーパーファミコンの発売を目前に控え、しのぎを削る時代。そして、ハードの個性が非常に立っていた時代でした。今回はそんな激動の1990年を紹介していきます！

4つのハードそれぞれに固有の個性があり！

トップバッターはファミコンです。1986年の『ドラゴンクエスト』以降、加速度的に盛り上がっていったRPGブームの影響で、ファミコンにはたくさんの人気RPGが登場しました。そして、そのファミコンRPGの流れは1990年にピークを迎えます。『ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち』と『ファイナルファンタジーⅢ』の発売です。『DQⅣ』は、AIと馬車による戦略的なバトルや、章ごとの仲間が集うドラマチックな展開。一方の『FFⅢ』は、システム面や演出、ゲームバランスなどに磨きがかかっていました。両作とも、思い切ったチャレンジをした、シリーズの転機を向かえた作品でした。

ほかにも『女神転生Ⅱ』や『ウィザードリィⅢ』などのヒット作もあり、スーパーファミコンを目前に控えつつも"ファミコン＝良作のRPGが遊べるゲーム機"といえる雰囲気を醸し出していたのです。



最後にはトラウマ必至のダンジョンあり！

◀本作は序盤からドラマチックな展開。DS版を遊んだ人も、バーチャルコンソール版でぜひプレイを！

一方のPCエンジンはというと、発売して約2年が経過し、さまざまなゲームが登場し始めた頃でした。『スーパーダライアス』や『源平討魔伝』、『最後の忍道』、『イメージファイト』などが、アーケードからほぼそのまま移植されていました。なかでも、CD-ROM²タイトルだった『スーパーダライアス』は、CD音源をそのまま鳴らす仕様で、当時としてはかなりハイクオリティなサウンドを実現。「これはアーケードを超えたか!?」と、妙に感動したのを覚えています（アーケード版『ダライアス』は、シートの下から音楽が鳴り響く感覚が別の意味で素晴らしい）。また、アニメの声優キャストが起用された『うる星やつらSTAY WITH YOU』も発売されました。ゲームとアニメの融合が身近に進んでいることを体感し、「すさまじいことが起きている」と肌身で感じたものです。ほかのCD-ROM²タイトルとしては、本格ミステリーアドベンチャーの『西村京太郎ミステリー北斗星の女』や、アイドル候補生が実際にゲームに登場し、彼女達との学園生活を楽しめる『みつばち学園』などがあり、荒削りななかにも光る何かを感じるソフトが多数ありました。当時のPCエンジンは、アーケードからの移植という本流と、インディペンデントな臭いのするCD-ROMの実験作を数多く出しており、かなり刺激的なハードだったと言えます。



サウンドも素晴らしい『スーパーダライアス』

◀CD-ROM²タイトルだったため、CD音質に驚かされた本作。楽曲のよさはいまでも変わらず素晴らしい。

残るメガドライブの当時の事情は、メガドライブらしい独特な個性派タイトルよりも、アーケードからの移植やコアゲーマー向けのタイトルが多い時期でした。移植ものでは『スーパーモナコGP』や『フェリオス』、『ストライダー飛竜』、『コラムス』などが移植されて話題になりました。オリジナルタイトルとしては名作STG『サンダーフォースⅢ』や、ジャンプアクションの名作『アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険』などが発売され、メガドライブ市場を賑わしたものです。そして、同時に"こだわりのゲーマー層"の心をガッツリと掴んだのです。個人的に『ふしぎのお城大冒険』は、メガドライブでも五本の指に入る好みのタイトルです。ただ、1990年当時、まだメガドライブを支えるようなムーブメントは巻き起こっていません。真の評価は、1991年に登場する『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』以降であり、晩年の名作である『ガンスターヒーローズ』や『シルフィード』（ともに1993年発売）もまだ遠く、気が熟すまでには、まだまだといった感じでした。



ポスト『テトリス』を狙った1作

◀セガ版『テトリス』が権利問題で出せなくなり、そこで登場した『コラムス』も1990年発売タイトル。

そして満を持して登場したのが1990年11月に発売された「スーパーファミコン」です。同時発売ソフトこそ『スーパーマリオワールド』と『F-ZERO』の2本でしたが、年内には9本ものタイトルが出揃い、好調にスタート。しかも『グラディウスⅢ』や『ファイナルファイト』といったアーケードの名作のほかに、パソコンゲームの話題作『ポピュラス』も移植されています。

そんななかでも、一番驚かされたのは『F-ZERO』でした。当時のレースゲームは、ラスタースクロール（別名"ラインスクロール"とも呼ばれるスクロール技法）を使って疑似的に3D表現を行う演出が主流でしたが、ラスタースクロールだとカーブの表現方法に限界がありました。例えば、360度回り込むような演出は難しかったですし、逆走なども無理でした。また、当時のレースゲームは、どのタイトルもラスタースクロールを使っており、似たような画面のため、ある意味での頭打ちを感じていた時期でもありました。そこに登場したのが『F-ZERO』でした。『F-ZERO』はスーパーファミコンの特殊機能である回転拡大縮小機能を滑走面に利用し、新しい技法での疑似3D画面を採用したのです。路面は、奥から手前へと拡大縮小され、きれいに流れていきます。そして明確なライン取りが可能なこともあって、コンマ何秒を競うようなゲーム性を獲得したのです。まさに、レースゲームの革命であり、質の変化を感じるほどの衝撃でした。そして、『F-ZERO』で使われた疑似3Dの表現方法は、レースゲームだけでなく、のちに登場する『ファイナルファンタジー』シリーズなどでも使われ、後のタイトルにも大きな影響を与えることとなるのです。



この疾走感は1990年最高峰RCGの証

◀画面のスピード感はとにかく速かった。LRボタンを使った微妙な調整もあり、いろんな部分で革新的な1本。

1990年はほかにもゲームギアやPCエンジンGT、ネオジオなども発売され、ゲーム好きには話題が多く、刺激のある1年でした。Wiiのバーチャルコンソールには、今回紹介した1990年の名作がすべて配信されていますので、気になるタイトルがあったらぜひともチェックをしてみてください。PCエンジンやメガドライブあたりの、普段はあまり注目のいかないソフトにもきらりと輝くものを感じるものが多いので、ぜひ自分の手で名作を発掘・発見してもらえればと思います。

まだまだあるよ1990年発売ソフト

家庭用ゲーム機以外にも注目!

家庭用ゲーム機以外にも注目の1990年タイトルはまだまだあります。バーチャルコンソール配信ソフトで例をあげると、MSXの『メタルギア2 ソリッドスネーク』にネオジオの『マジシャンロード』、そして、アーケード版の『コズモギャング・ザ・ビデオ』など。どれもポリゴン時代前夜の名作ばかり！



ネオジオのロンチタイトルもバーチャルコンソールにあり！

◀ネオジオの『マジシャンロード』や『ニンジャコンバット』も1990年発売タイトル。バーチャルコンソールで配信中です！

聖剣伝説の生みの親がWiiウェアデビュー!?

Wiiウェアで任天堂から配信された『ラインアタックヒーローズ』。本作を制作した「グレッゾ」という会社を知ってますか？　会社名は聞いたことないかもしれませんが「社長が石井浩一氏です」といえば、古いゲームファンには理解してもらえるのではないでしょうか。そう、『聖剣伝説』の生みの親である石井浩一氏の会社なんです。任天堂からグレッゾの制作タイトルがリリースされるなんて、なんか見逃せない展開になりそうですね!!

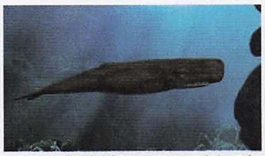
Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

Wiiウェア ブルーオアシス～未知なる深海～

●ハドソン ●SLG
●配信中（8月3日配信） ●500Wiiポイント(追加コンテンツ各100Wiiポイント) ●1人用

癒されたい人へ……自分だけのアクアリウムを作ろう!

深海の魚達をバーチャルな水槽の中で育成・鑑賞できるアクアリウムSLG。まず水槽とその中へ配置する置物を選択し、そのあとに育てたい魚を決めよう。魚は50種類から選べて、稚魚から成魚に成長していく様子を観察できる。成長の過程で注意しなければいけないことは2つ。1つはエサやり。魚はそれぞれエサの好みが違うので、エサを与える際は魚の好みに合わせること。そして、もう1つ注意する必要があるのは魚同士の関係だ。同じ水槽に捕食関係にある魚を飼ってしまうと、一方が食べられてしまう。それを防ぐには、8個まで作れる水槽をうまく活用することだ。



▲魚と置物が追加コンテンツとして毎月1セット、計5回配信される予定だ。



◀3つ登録できる記念日に水槽をのぞくと、魚達がダンスで祝福してくれる。

Wiiウェア ラインアタックヒーローズ

●任天堂 ●ACT
●配信中（7月27日配信） ●1000Wiiポイント ●1～4人

倒して、伸ばして、振り回すラインアタック!

プレイヤーを先頭にした行列「ライン」を、Wiiリモコンを振って振り回す「ラインアタック」。これを駆使して、各ステージに待ち受ける数多くの敵をやっつけていくACT。倒された敵はラインにどんどん加わっていくので、倒せば倒すほどラインが伸び、ダイナミックな「ラインアタック」を繰り出すことができるようになる。また、旅の途中で出会う個性的な仲間も魅力の1つ。仲間の武器によって、繰り出せる「ラインアタック」が変わる。例えば円形に振り回すもの、直線状に突き進むもの、上から叩きつけるものなどがあり、地形や敵の特性に応じて使い分けていくことがカギとなる。



▶シナリオモードの協力プレイでは、2人のラインを合体することが可能。



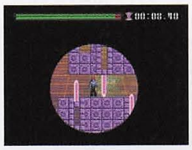
◀タイセンモードは友達と対戦のほか、協力してのチーム戦も楽しめる。

DSiウェア いざ!かけあがれ!タワーオブゴッド

●トムクリエイト ●ACT
●配信中（8月4日配信） ●200DSiポイント ●1人用

忌まわしき呪いを解くために塔の頂上まで登りきれ!

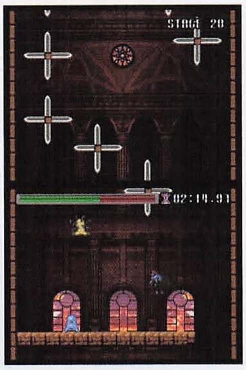
呪われた体を持つ主人公が、神々が住まう巨大な塔をかけ上がっていくACT。主人公の体力は時間の経過とともに減少するので、0になる前にステージクリアを目指そう。また、主人公はその呪われた力で変身して空を飛ぶことができるが、その間は大幅に体力が減少する。ステージには敵や罠も存在するので、使いどころを見極めよう。



▲ステージは、一定の範囲しか見えないものも。



▼呪いを解いてもらうために、最上階へ急げ!



◀主人公はジャンプのほかに、飛行やブロックにしがみつくなどのアクションも可能だ。

DSiウェア ブレイクタクティクス

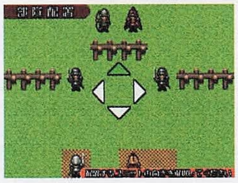
●シルバースタージャパン ●SLG
●配信中（8月4日配信） ●500DSiポイント ●1人用

10年にわたる長き戦いに終止符を打て!!

戦争をしている二大国家のどちらかの軍司令官となり、自国を勝利へと導くSLG。戦いが開始されたら、まず戦場に出撃できるユニットの数や勝利条件を確認することが大事。次に戦況を有利にするために、ユニットの増強や強化を行おう。ユニットを強くするには、「BREAK POINT」を使用する。これは、戦場で勝利すると手に入れることができるポイントで、HPや攻撃力、防御力が強化可能。また、ユニット数を増強すれば兵士の数を増やすことも可能だ。なお、指揮官ユニットは、レベルを上げることで強化できる。強化できるのは、HPと攻撃力と防御力、そして攻撃回数と移動回数の5項目。そうして出撃の準備が整ったら、ステージの決められた場所にユニットを配置し、戦い合おう。



▶最初に選ぶことができるユニットは5種類。進め方によっては最大で9種類にもなる。



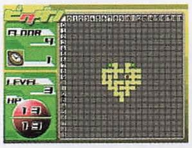
◀ユニットの種類や向きも戦況にかかわってくるので、ユニットの配置は慎重に行っていきたい。

DSiウェア ダンジョンRPG ピクダン

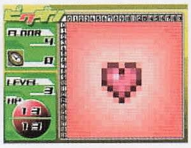
●インテンス ●RPG
●8月配信予定 ●500DSiポイント ●1人用

3Dダンジョンをすべて踏破し、絵の完成を目指せ!

ダンジョンのフロアを歩き回り、マップとして表示されている絵を完成させるRPG。ダンジョンには敵がおり、仕掛けもあるため、先に進むためにはバトルや謎解きも必要となる。敵とのバトルでは、タッチペンを使ってうまく攻撃&防御をしていこう。また、ダンジョンには武器や防具が隠されているので、見つければ有利に戦える。



▲全60フロアあるダンジョンを完全制覇しよう!



▼全部のフロアを歩けば、マップの絵のでき上がり!



◀攻撃には敵全体にダメージを与える横斬りなどがあり、右下のパワーゲージが溜まれば攻撃力アップ。

DSiウェア ヒーロオブスパルタ

●ゲームロフト ●ACT
●配信中（7月7日配信） ●800DSiポイント ●1人用

フル3Dの神話の世界で己の運命に立ち向かう男の物語



▶フィールドでは魔物と戦う以外にも、仕掛けられたさまざまな謎を解き明かす必要がある。

魔物と戦う運命を背負ったスパルタの王・アルゴスの冒険を描いたACT。ギリシャ神話をもとにしている本作は、アトランティスや冥府などを舞台にした全5ステージが用意されている。各ステージにはメデューサやミノタウロスといった神話上の生物が登場。彼らを倒すには、4つの神話武器を集める必要がある。各武器には攻撃力と特殊効果があり、それぞれを強化することが可能だ。



DSiウェア版の新要素!!

◀冒険を進めるとアルゴスの写真が徐々にアンロックされる。顔部分に自分の写真を埋め込むなんてことも!!

魚系Wiiウェアに新作が登場!

Wiiウェアのなかでなぜか多いのが魚（イルカも含む）を扱ったタイトル。ここ最近だけでも、『ブルーオアシス～魚の癒し空間～』や『アクアリビング ～テレビでながめる魚たち～』など、全部で4タイトルがリリースされているという盛況ぶり。そんななか、第5の鑑賞魚タイトルが登場しました。今度は、深海魚を観察&育成できる『ブルーオアシス～未知なる深海～』。この調子だと第6の鑑賞魚ソフトの登場も十分ありそうな気がします。



PS3&PSPのwebサービス「PlayStation® Network」を極める!

原稿料はウォレットで PS3&PSP編

PlayStation®の魅力を紹介する本コラム。今回は新カラークラシック・ホワイトを含む新モデルPS3の発売を記念して、PS3の型番やHDD容量をテーマにお届け!

家電もすべてソニー製



今年も酷暑でダウン寸前ですが、エアコンのおかげでなんとか乗り切れそう。さすがのソニーもエアコンまでは出してないので、普通(?)にダイキン製です。

大容量コンテンツの激増に備えてPS3のHDD容量を増量せよ!

いつが買いどき? どれがお買い得!? 悩ましいPS3の型番とHDD容量

薄型PS3の新モデル(CECH-2500シリーズ)が、7月29日より発売されました。今回のモデルのポイントは、内蔵HDDが160GB/320GBの2種類になっていることと、薄型PS3としては初のカラーバリエーションである"クラシック・ホワイト"が登場したことです(現時点では160GBモデル限定)。個人的には昨年末に薄型PS3を買ったばかりなので、さすがに購入するのは自重しましたが(それでもネット通販の購入画面で30分ほど悩みました)、新規購入や従来型(薄型以前のモデル)からの買い替えを検討している人なら、迷わず飛びついて問題ないと思います。同時に、それ以前に流通していた前モデルもオープン価格=実質的な値下げとなり、2010年の夏現在、かなりお買い得な状況となっています。そこで今回は、PS3を買うならどのモデルにするべきかを、各モデルのコストパフォーマンスも踏まえてお伝えしようと思います。

待望の新カラーの薄型PS3が登場!



◀要望の高かったクラシック・ホワイトが登場。さらなるカラーバリエーションにも期待したい。

まず、ひと口に薄型PS3といっても、大まかに3つのバージョンが存在し、それぞれ少しずつ仕様が異なります。最初は2009年9月1日に衝撃のデビューを果たし、2009年末から現在にかけてのPS3快進撃のきっかけを作った「薄型初期モデル(CECH-2000シリーズ)」です。HDD容量は120GBで、その後に数量限定で250GBモデルも登場しました。この薄型初期モデルはすでに生産終了していますが、店頭在庫ぶんをお店で見かけることもあると思います。次に、2010年2月18日より発売されている「前モデル(CECH-2100シリーズ)」。外観が同じでHDD容量も120GBのままなためあまり知られていませんが、この前モデルと薄型初期モデルのスペックを比較すると、本体のさらなる軽量化がされています。その差は両モデルを並べて比較しないと気付かないレベルですが、同じ"120GBの薄型モデル"として混同される場合が多いです。そして最後は、今回発売された「新モデル(CECH-2500シリーズ)」です。ちなみに前モデルと新モデルの差は、新色の追加とHDD容量のほかに消費電力の軽減や、それによる駆動音の静音化などです。また、電源ケーブルおよびAVケーブルの長さが短くなっています。とはいえ、薄型ではない従来型のPS3も含めて、同じPS3である限り、アップデートをすることによって、利用できる基本的な機能としては最新機種とほぼ同じようになりますのでご安心を。

現時点で普通に店頭で新品購入できるPS3本体は、上記の3つに限られると思います。「地デジレコーダーパック」や各種ソフト+本体同梱版などのバリエーションも存在しますが、型番をチェックすれば、この3つのうちのどれかに分類できます。それで、どれがオススメかという話になると……性能的にはもちろん新モデルですが、実売価格を考えると前モデルも捨てがたい。具体的な価格は各店舗によって日々変動しているので避けますが、新モデルよりさらにお買い得な場合が多いようです。まあ最終的には自分の財布と相談することになると思いますが、それではミもフタも無いので、ポイントをいくつか……。まず、HDD容量はゲームをプレイするだけなら120GBで当面は問題ないと思います。ただし、別売りの「torne(トルネ)」と合わせて地デジ録画を楽しもうとしている場合は、可能な限り容量の多いモデルを選択するのがオススメです。5月19日のアップデートで「3倍」モードが追加されたため、少ないHDD容量でもかなりやり繰りできますが、多いにこしたことはありません。逆に、現時点で最大の320GBでも不安だぜ! という人は、本体はお買い得な120GB～160GBモデルを選び、torne録画用に外付けの大容量HDDを追加購入するか(1TB～2TBのものがお買い得)、いっそ本体の内蔵HDDをより大容量のものへと換装してしまう手もあります。後者は多少の手間がかかり、自己責任で保証もききませんが、ドライバー1本あればできるレベルです。それでも不安な場合は公式のHDD換装サービス(2010年8月現在、元のモデルを問わず320GBへの換装で¥18,000・税込、詳細は公式サポート[http://www.jp.playstation.com/support/hddservice/]で)を利用すれば確実でしょう。

手軽に大容量HDDに換装できる!!



◀この中にHDDが収納されている。PS3の内蔵HDDは、市販のPC用2.5インチHDDなどと換装できる仕様となっている。

最近はtorneでの録画に限らず、PlayStation Storeで配信されている体験版やゲームタイトルなどのダウンロードコンテンツ、ゲームのHDDインストールなど、HDD容量を圧迫するサービスが増えてきています。前述したHDDの換装などは、20GBや60GBといった初期型のPS3を大切に使い続けている人のほうが需要がありそうですね。2010年8月現在、PS3のHDDとして使えて、最も手頃な2.5インチ シリアルATA HDD(500GB)の価格は、安いものだと実売¥10,000を切っています。自分でHDDを交換したことが原因で発生した故障については、本体購入後の1年以内であっても保証対象外(有償修理)となるので、もし自分で換装を考えている方は自己責任で行うようにお願いいたします。逆にいえば、いくつもの方法で内蔵/外付HDDの容量を拡張できる点も、PS3 (及びPSP)の魅力だといえるのではないでしょうか。ちょっと話が脇道に逸れてしまいましたが、将来の快適なゲームライフに備えて、新モデルへの買い替えも含めてHDDの容量アップを検討してみてはいかがでしょうか?

個人的にDL必須のゲームアーカイブス(RPG編)

個人的にオススメなタイトルを紹介するこのコーナー。今回は、魅力的なタイトルが新規に続々配信中のRPGを改めてチェック!!

1 デュープリズム

●スクウェア・エニックス ●配信中(6月23日配信) ●¥600(税込)

ルウとミント、2人の視点で冒険を楽しめるアクションRPG。快適な操作性や演出もさることながら、キャラや世界観に惚れ込んだ1本です!





▲▶キャラ同士の掛け合いがとにかく楽しい! 遊びごたえも十分な傑作!!

2 ファイナルファンタジーIX

●スクウェア・エニックス ●配信中(5月20日配信) ●¥1,500(税込)

RPGファンなら『VII』も『VIII』も必携タイトルだと思いますが、個人的に『IX』は特に思い入れが深かったりします。ストーリー本編はもちろん、やたら充実していたミニゲームの数々にハマった覚えが……。今なお色あせない名作です。



▶ジタンやビビをはじめ、8人の個性的な主人公が繰り広げる感動のドラマにも注目!

3 Neorude

●トゥエンティワン ●配信中(3月10日配信) ●¥600(税込)

今はなき(涙)テクノソフトがリリースした、隠れた名作RPGシリーズの第1弾。調べたい場所や行きたい場所をクリックすることで、主人公達を導いていくユニークなシステムが特徴。続編にあたる『2』や『～刻まれる紋章』も現在好評配信中だ。



▶ストーリーもよかったですが、個人的にはBGMが素晴らしいシリーズだと思います。

ダウンロード専売タイトルは再ダウンロードし放題!?

ゲームアーカイブスを筆頭に、ダウンロードで購入したタイトルもPS3の内蔵HDDを圧迫する要因の1つ。このゲームコンテンツはtorneの録画データとは違い、外付HDDを利用することができないので、油断するとすぐにHDD容量が足りなくなってしまうので注意。ただし、PlayStation Storeで1度購入したコンテンツは、そのコンテンツがPS Store上にあれば再ダウンロードできる。うまくやり繰りして、限られたHDD容量を有効活用していこう!!

PlayStation NetWork(PS3) 新作・名作ラインナップ

PSN(PS3) グリードコープ

●スパイク ●SLG
●配信中(7月15日配信) ●¥1,000(税込) ●1～4人／オンライン対応(最大4人)

崩壊しつつある世界で限られた資源をめぐり戦う!

最大4人の対戦が可能なターン制SLG。プレイヤーは大地震によって資源が枯渇してしまった世界で、残された資源をかけて、まさに命がけの駆け引きを繰り広げることになる。崩壊していく足場や残っている領地のバランスを取りながら、資源を掘り起こしていく。掘り起こしつつ歩兵、砲台、飛行艇などの各ユニットを配置して相手勢力を出し抜いていこう。オンライン対戦に対応し、全世界のユーザーとも対戦が可能だ。



▲対戦モードは36種類のステージが用意されており、12のトロフィーなどやり込み要素もたっぷり。

残された数少ない大地を生き残るために奪え!



ゲームアーカイブス 聖剣伝説 Legend of Mana

●スクウェア・エニックス ●RPG
●配信中(7月28日配信) ●¥600(税込) ●1～2人

自ら作り上げていく『聖剣伝説』の新しい物語

『聖剣伝説』シリーズの大きなテーマである万物の源「マナ」。そのマナをめぐる壮大な物語『聖剣伝説 Legend of Mana』がゲームアーカイブスに登場。絵本から飛び出したような幻想的な世界観、そして魅力あふれるキャラクター達を自在に動かせる操作性が魅力だ。なかでも特徴的なのが「ランドメイクシステム」。これは何もないワールドマップに、「アーティファクト」と呼ばれるオブジェクトを配置して、町やダンジョンなどの「ランド」を作ることができるシステム。自分で作り上げた世界で、冒険できる興奮はやみつきになる。また、主人公の自宅ではペットを飼ったり、果実を収穫したり、武器や魔法を作るための小屋があったりと育成の要素も充実している。まさに自分の理想の箱庭を作ることができるというわけだ。マナに導かれながら、どのような運命が待ち受けているのか。





▲◀さまざまなアビリティをうまく組み合わせて戦っていこう。

ゲームアーカイブス 真・女神転生

●アトラス ●RPG
●配信中(7月14日配信) ●¥1,000(税込) ●1人用

ちょっとダークでコアな世界にご招待

現代の東京を舞台に"神"と"悪魔"、"LAW(秩序)"と"CHAOS(混沌)"が織りなす壮大なストーリーが特徴の『真・女神転生』がゲームアーカイブスで配信されている。ストーリーだけでなく、「悪魔合体」や「会話交渉」といった斬新なシステムで、今も根強い支持を集めている作品だ。さまざまな属性を持つ悪魔を「仲魔」として選んで使役したり、主人公の行動によってシナリオやエンディングが変化したりといったプレイの幅広さが魅力となる。関連する『デビルサマナー』や『ペルソナ』シリーズが好きなファンはもちろん、まだプレイしたことのないユーザーにもぜひプレイしてほしい。本作のどこかダークな世界観は、一度入り込めばトリコになること間違いなし。



▶悪魔を味方に引き込む際の「会話交渉」。ユニークな悪魔の言動も、本作の見どころの1つ。



◀異なる属性の悪魔を合体させ、さらに強力な悪魔を生み出す。組み合わせを探すのも楽しい。

ゲームアーカイブス ZANAC×ZANAC

●ガンホー・ワークス ●STG
●配信中(7月28日配信) ●¥600(税込) ●1人用

名作STG『ZANAC』が新旧同時収録!

MSXやファミコンで登場し、当時は珍しかった高速スクロールと多彩なサブウェポンの搭載で多くのSTGファンに愛されている『ZANAC』。その『ZANAC』とリニューアルした『ZANAC NEO』を収録した『ZANAC×ZANAC』がゲームアーカイブスで配信開始。『ZANAC NEO』では爆風で広範囲の敵を巻き込む「チャージショット」などの新武器が登場し、爽快感がさらにアップしている。

名作の臨場感がよみがえる!





◀数多く用意されているサブウェポンを駆使して戦えば、爽快感がアップする!

ゲームアーカイブス 負けるな!魔剣道2

●ガンホー・ワークス ●ACT
●配信中(7月14日配信) ●¥600(税込) ●1～2人

妖怪総理大臣になるのは!? 異色格闘トーナメント!!

1995年にSFC用ソフトとして発売された対戦格闘の移植作。本作の主人公・剣野光は前作『魔剣道』の主人公である舞の妹。光は魔界と人間界の調整役を務める妖怪総理大臣を決める格闘トーナメントに、ひょんなことから姉の代理として出場することになってしまった。トーナメントに出場する対戦相手は芸人やバレリーナなど、ユニークな設定のキャラクターばかり。果たしてトーナメントを勝ち上がれるか。

▶かないみか氏、三石琴乃氏、國府田マリ子氏など豪華声優陣が出演しているところに注目。



個性VS個性の格闘技戦!? 天才少女、光を勝利に導け!!



ゲームアーカイブス SIMPLE1500シリーズ Vol.64 THE キックボクシング

●ディースリー・パブリッシャー ●SPG
●配信中(6月29日配信) ●¥300(税込) ●1～2人

一撃必殺!! チャンピオンを目指して勝ち進め

手頃な価格だったSIMPLEシリーズがさらにお安く楽しめるゲームアーカイブスのSIMPLE1500シリーズ。本作の題材はキックボクシング。簡単な操作で、誰でも大胆な大技を繰り出すことができるのが特徴。なみいる強豪をなぎ倒し、「ランキングモード」でチャンピオンを目指そう。また、「ストーリーモード」では、最大15人のキャラクターが使用できる。やり込むほど使えるキャラが増えていくのがうれしい。

ハイキックで一発KO!!





◀軽量・中量・重量のそれぞれのクラスでさまざまなライバルを打ち倒して、頂点を目指せ!

「ブラック★ロックシューター」×PS Homeコラボ企画発動!

現在PlayStation Home内にて、アニメ「ブラック★ロックシューター」拡大キャンペーンが実施中! 7月29日より「ブラック★ロックシューター・アートギャラリー」が、ホームカフェ2Fのギャラリースペースにて開催されている。美しい原画や貴重な設定資料の数々など、ファン垂涎のコンテンツを鑑賞できるので、ぜひ足を運ぶべし! なお、8月以降もイベントの開催やホームリワード、アイテムの販売など、続々とタイアップ企画が登場する予定なので、要チェックだ!!



まさしく地獄の苦しみを味わいました

めざせ！ 実績厨！ Xbox 360

38756/133530（169ゲーム）

久しぶりにXbox LIVE アーケードでうーんと唸ってしまうタイトルが登場！ 今回はそのゲームデザインの奥にあるもの、感じられるものをお伝えいたします。

Xbox 360を愛する者



megane

AVG初心者ですが『メモリーズオフ ゆびきりの記憶』にハマってしまいました。そういえばXbox 360のAVGは5pb.から出ているものしかやっていないような。

地味だけどすごいXBLAが登場！ その名も『LIMBO』

今回は7月21日に配信開始されたXbox LIVE アーケード（XBLA）タイトルの『LIMBO』を紹介します。本作はデンマークの開発会社、Playdeadにより制作されたタイトルで、本作が処女作となります。画面構成は白と黒のモノトーンで表現され、そこに彩りというものは存在しません。それもそのはず、タイトル名にもなった“LIMBO”とは辺獄のこと。わかりやすくいえば、現世と地獄（もしくは天国）との境目にある世界のことなんですね。あの世に近い世界、それがLIMBOです。

暗く恐ろしい世界で紡がれる少年の冒険記

ゲームはそのLIMBOの森の中で少年が目覚めるところから始まります。特に目的は提示されませんが、とりあえず先に進むことになります。操作はとてもシンプルで、アナログスティックの左右で移動し、Aボタンでジャンプ、Bボタンで物をつかんだりするアクションを行います。たったこれだけですが、シンプルなだけにそのアクションの1つ1つを奥深いものに感じさせてくれます。なお、少年が進む森の中には、数々のトラップが仕掛けられています。踏んだ瞬間に体がバラバラになってしまうほど強力なベアトラップ（いわゆる獣のワナ）、獲物を確実に一突きで殺すクモ（のような生物）、明らかな敵意で襲いかかってくる原住民……。そう、この世界は少年に対して殺意を持って接してきます。

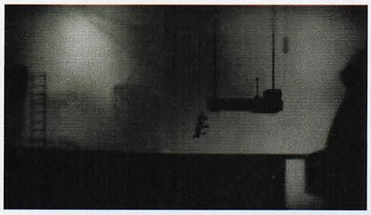
明らかな殺意が感じられる世界



◀落ちてくるトラップを避けたと思ったら逆からも落ちてきた。殺る気マンマン。

また、このモノトーンの世界において、少年の生と死を分ける要素はただ1つ。少年の目に光があるかどうかです。とにかくこの世界で少年は死にまくります。本当に死にます。初見のトラップがある場所では必ずといっていいほど死にます。しかし、必ず抜ける手立てはあります。ちなみにどのような場面があるのかというと、少年の行く先を巨大なクモが通せんぼしている状況があって、しかも近づくと足の一撃で突き刺されて死んでしまいます。この足をどうにかするための手段を探すのですが、あたりには何もありません。そこで、直前に木の上にベアトラップがあったけど、あれが使えないだろうかと考え、少し戻ってみます。するとクモの足の振動でベアトラップが下に落ちています。これでなんとか足をトラップに挟ませれば撃退できるはず……運ぶために飛び越えようとしたら失敗して自分がバラバラになり……やりなおし。今度はきちんとクモの足下にベアトラップをしかけて、すべての足を挟ませたらどこかへ行ってくれました。と、このように考え方しだいで必ず脱出できる手段があります。こういった脱出するための一瞬のヒラメキが、このゲームに対する心地よい達成感をプレイヤーに与えてくれるといっても過言ではありません。

必ず脱出方法はある！



◀一見無理に思えるトラップでも、あたりを見回せば使えそうなものが確実にあるはず。

少年の行く先は、森の中から始まり、原住民が多く住む集落、生命の感じられない無機質な工業地帯へと徐々に変化していきます。最初のうちはなんらかの相手がいて、彼らによる襲撃から逃げるために行動していたのが、最終的にはLIMBOの世界全体が自分を敵視しているのではないかと思えてきます。世界が自分を排除しようとしているのではないかと。確かに物語の中では詳しくは語られないのですが（何しろ状況説明などがまったくない）、少年は妹を捜してこの世界に迷いこんだ、いわゆるここにいてはいけない人間なのです。体内に入り込んだウイルスのようなものでしょうか。それでも少年は先へ先へと突き進みます。もはや自分以外の生命があたりに見えなくなったあるとき、物語は唐突な終わりを見せ、無事に妹との再会を果たします。そしてスタッフロールが終わり、そこに現れたものは……タイトル画面です。この画面は初めに見たものとまったく変わらないタイトル画面ですが、最後までプレイした人ならそこにある種の違和感を感じることでしょう。「え？ これってどういうこと？」的な。兄と妹は果たして再会できたのか、妹のいた場所が本当に辺獄だったのか、それとも……。文字で何も語られないぶん、その想像はプレイしたユーザーごとに異なるものかもしれません。

物語の終焉は始まり？



◀スタッフロールのあとに戻ってくるタイトル画面。すぐに2周目を始めたくなる。

シンプルだけど深い考えさせるタイトルが増えてきた

僕はこの『LIMBO』をプレイして、ある1つのXBLAタイトルを思い出しました。それは『Braid』です。本誌でもこれまでオススメしてきたタイトルですが、『Braid』も同じように横スクロールでパズル要素があり、そして十分な状況説明をしていないタイトルです。しかし、そこには確実に物語があります。こうしたタイトルは、映像に頼らない作りになっているため、どうしても地味に見えてしまいます。でもXBLAなら低予算でもアイデアしだいでこうしてリリースできる。両作品ともXBLAの理念に則った素晴しいタイトルであると思います。

E3バージョンのKinectに触ってきました！

前号のKinect特集でおしょうさんがプレイしてきたものと同じバージョンのKinectを、僕もプレイすることができました。というわけで、そのレポートをお届けします。初めて実際に見たKinectは、思っていたよりも小さいというのが正直なところ。この大きさならば置き場所に困らなさそうです。本体裏を見ると新型本体と1本のケーブルで繋がっていました。



Kinect

▲2つの距離センサーと1つの映像センサー、それに本体内に複数搭載されたマルチアレイマイクの3種類で構成されているKinect。



Kinect Animals

◀個人的に期待しているのが本作。一番日本の家庭環境に合っているんじゃないかと思うんですよね。

まさに未知なる体験が待っていた

『Kinect Adventures』は飛んだりしゃがんだり、横に移動したり……かなり疲れます。でもこれまでの体感デバイスとは何か違うんですよね。やはり何も手に持っていないというのは大きいです。そして一番プレイしたかった『Kinect Animals』！ これはヤバイです。破壊力バツグンです。自分のポーズに合わせて画面内のチーターが同じポーズをしようとするなんてかわいすぎでしょう？ 名前を呼ばせる仕掛けも◎！

自分の運動不足っぷりを痛感してみた



▶去年のE3で見たアトラクションをプレイ！ 跳ね返ってくるボールについつい体全体が動いてしまいます。

ワイワイ楽しめる『Kinect Joy Ride』



◀体で操作するぶん、動きがやや大ざっぱになりますが、楽しいのでよし。早くフレンド達とプレイしたい。

『LIMBO』をやるときは必ずヘッドホンで！

本作にはBGMというものがほとんどありません。でもだからといって音を出さずにプレイするのはもったいないと言わざるを得ない。BGMはないけれど、世界がどう自分に作用するように動いているのかは効果音でも知ることができます。普段は静寂に包まれた世界に響き渡る不快な破裂音、動作音、そして生活音。それらはすべて自分に害をなすために聞こえてくる音といっても過言ではありません。そしてこの音こそがLIMBOの世界を彩るエッセンスでもあるのです。

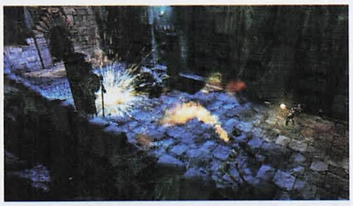
Xbox LIVEアーケード新作・名作ラインナップ

ララ・クロフト アンド ガーディアン オブ ライト

●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Crystal Dynamics ●ACT
●8月18日配信予定 ●1200マイクロソフトポイント ●1～2人／オンライン対応（最大2人）

あのララ・クロフトに相棒が登場！

映画化されるほど世界的な人気を誇るACT『トゥームレイダー』シリーズの最新作がXBLAに登場！ 従来シリーズの3Dアクションとは異なり、今回はクォータービュー視点で、新たな謎解きとシリーズでおなじみのアクションを楽しめる。さらに、いつもは1人で冒険するララ・クロフトに、頼れるパートナーとして光の守護者「トテック」が登場。崖へ落ちそうなパートナーをワイヤーで支える、といった2人ならではの協力アクションができる。また、オフラインはもちろん、オンラインを介した協力プレイも可能。ララとトテックの2人は遺跡の謎を解き、暗黒神ショトロルの復活を阻止できるか？





▲◀ララのパートナートテックとともに、巨大な敵や恐怖の仕掛けを乗り越えろ！

Monday Night Combat

●発売元：マイクロソフト／開発元：Uber Entertainment ●STG
●8月11日配信予定 ●1200マイクロソフトポイント ●1～2人／オンライン対応（最大12人）

月曜の夜に巻き起こる命がけのアメリカンドリーム

未来のスポーツバトルショーで高額の賞金をつかみ取れ！ 本作は未来のアメリカなら本当にやりかねないスポーツバトルショーをモチーフにしたTPS。プレイヤーキャラは普通のオッサンからニンジャ、ロボットまでバリエーション豊かな6人から選べ、スキルを成長させて自分好みのキャラにカスタマイズできる。さらに、最大12人のマルチプレイも可能と、XBLAの枠を超えたもりだくさんの内容となっている。



▲射撃やフラググレネード、近接攻撃に加え、各キャラクターごとに必殺技がある本格的なTPS。

▼最大12人でマルチプレイも楽しめる。最後まで生き残り、アメリカンドリームを手にできるか？



Hydro Thunder Hurricane

●発売元：マイクロソフト／開発元：Vector Unit ●RCG
●配信中（7月28日配信） ●1200マイクロソフトポイント ●1～4人／オンライン対応（最大8人）

夏だ！ ボートだ！ 激突レースだ！

1999年に北米のアーケードで登場したボートRCG『Hydro Thunder』がハリケーン級にパワーアップ!! ブーストがついたゴキゲンなボートで、激しい水上レースを勝ち抜こう。レース中はライバルボートが作り出す波を利用してスピードを上げるドラフト走行や、ブーストゲージを回復させるアイテムなどがあり、汗握るレース展開が繰り広げられる。また、コースも渓谷や氷河、ダム内部などバラエティ豊富で、それぞれジャンプ台やショートカット、アイテムが隠されており、プレイするたびに意外なタイム短縮ルートが発見できる。さらにオンラインでは最大8人のマルチプレイが楽しめる。

▶ブーストを使った急加速で水上を、そして空をかッ飛べ！





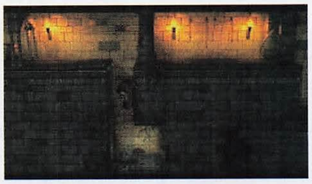
◀河や海だけではなく、複雑な構造をした建造物もコースになる。

Prince of Persia Classic

●発売元：ユービーアイソフト／開発元：Gameloft ●ACT
●配信中（2007年6月13日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1人用

あの感動、あの衝撃をもう一度！

▶死亡確定。最近のゲームでは珍しい一発死も本作の魅力（？）の一つ。





◀目的地がわからなくなった場合も、蝶々がマーキングしてくれる。

さまざまなシリーズを経て、映画化までされた名作ACT『プリンス オブ ペルシャ』。本作は1989年にAppleⅡやAmigaなどに登場した1作目のリメイクとなる。プレイヤーはペルシャの王子となり、60分という制限時間内に幽閉された姫を救出するのが目的だ。映像はすべて3Dグラフィックで描き直されており、当時は珍しかったなめらかなアクションにも磨きがかかっている。もちろん、落ちる床や針山、ギロチンといった一発死トラップも再現されており、難易度は高め。しかし蝶々が目的地の方向に導いてくれるなど、オリジナル版よりも遊びやすく改良されている。

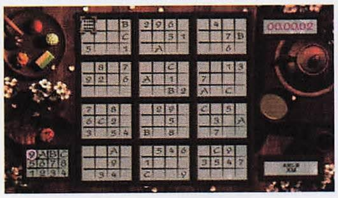
Buku 数字パズル

●発売元：マイクロソフト／開発元：Merscom LLC ●PZG
●配信中（2008年5月28日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～4人／オンライン対応（最大8人）

日本発、世界のパズルがXbox LIVEで楽しめる

1～9の数字をかぶらないように3×3のワクに埋めていく……明快なルールに無限の可能性がある、日本が作った世界の「ナンバープレース」が登場！ 本作で選択できる4種類のワクは、一般的な9×9のワクのほかに、数字に加えてA、B、Cの文字を使用する12×12という珍しいワクも用意。また、初心者にも安心のヒント機能のほかに、上級者の腕試しができるタイムアタックモードも搭載している。

▼A、B、Cの文字を使用する斬新なワクも用意されている。頭をフルに使い難題を解け！



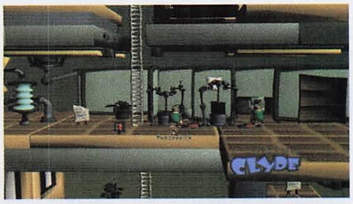


▲難易度の低い6×6のマスも用意されていて、ナンバープレースの入門にもってこい。

クローニング クライド

●NinjaBee ●ACT
●配信中（2006年7月19日配信） ●400マイクロソフトポイント ●1～4人／オンライン対応（最大4人）

自分の手助けで自分を救い出し、自分で脱出する





▲▶セキュリティーマシンを破壊し、クローン達とともに研究所を脱出しよう!!

主人公のクライドはたった20ドルの報酬につられてクローン作成実験に参加するが、その場で思わぬ事故が発生してしまう……。本作は、このクローン事故により封鎖された建物から脱出するACTだ。ただし、機械の故障で無数に作成されたクライドのクローン達も助けなくてはならない。先に進んだ、ほかの自分達のヒントを頼りにハシゴやトランポリンといった仕掛けを使い、ステージクリアを目指そう。ステージ中には遺伝子組み換えマシンなども置かれており、ニワトリと融合して空を飛んで通常は行けない高いところへ上がれるといった、変わったアクションもできる。また、オンライン協力プレイや対戦プレイもできる。

探しものがあれば Webマーケットプレースへ！

Xbox LIVEならではのWeb連携サービスが「Webマーケットプレース」(http://marketplace.xbox.com/ja-JP/) です。Xbox 360上でXbox LIVE アーケードタイトルを探すとパッケージがズラーッと並んで壮観ですが、検索性という点ではやはり今ひとつ。Webブラウザ上でこれらのコンテンツが見られるWebマーケットプレースならば、おすすめ度順や人気ダウンロード順によるソートができるので、ユーザーに人気のタイトルがすぐにわかるというわけです。



毎号お伝えしている『ガンダムネットワークオペレーション3 （以下、GNO3）』のレポートのほか、ビジュアルノベルの大注目作『魔法使いの夜』の情報をお届け！

PCを愛する者



佐藤ハルヲ
ネットワークゲームを熱愛するライター。なぜか毎年行者修行に参加していますが、体力の衰えは否めず……。しかし、苦しい修行の末に見る山頂の景色は格別です。

GNO3 GUNDAM NETWORK OPERATION 3

今までのセオリーが通用しない 大混戦の第3クールをレポート！

ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコオンライン ●発売中（3月1日発売） ●SLG（多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム）
●￥7,329（税込）※USBメモリにクライアントソフトを収録した「USBメモリパッケージ」の価格。月額利用料金については公式サイトを参照 ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上（3Dモードの場合。2DモードはPentium 3 1GHz以上）【メモリ】512MB以上（Vistaは1GB以上）【VGA】VRAM128MB以上、DirectX9.0c以上対応のビデオカード（3Dモードの場合。2DモードはVRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード）【サウンド】DirectX 9.0対応のサウンドカード ●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/

第3クールに突入すると同時に、大規模なアップデートが実施された『GNO3』。VP（戦果）ランキング、MP（任務）ランキング、総合ランキングのいずれも、仕様変更によって常連メンバーが総入れ替えの混戦状態に……。荒れに荒れている最新の戦況をレポート！

修理値に関する仕様変更で ランキングの顔ぶれが大きく変化

第2クールまでの『GNO3』でVPのスコアを稼ぐためには、「部隊の被弾率を抑えること」と「短いターン数で勝利すること」が重要でした。ワタクシも研究に研究を重ね、第2クールではVPランキングで最高2位、総合ランキングで最高1位という輝かしい成績を残せていました。

ところが、第3クールが開幕して仰天、まったく前クールまでのセオリーが通用しないわけです！ というのも、各機体に設定されている「修理値」に関する仕様変更がクセモノなんですね。部隊の修理値の合計が高いほど取得VPが下がる仕様になったため、単純に強力な機体で部隊を編成するだけでは、まるでスコアが伸びなくなったのです。とはいえ、修理値が低い機体は性能もおおむね低く、そうした機体ばかりの編成ではそもそも戦闘に勝てません。つまり、「戦闘にはなんとか勝てる、そして修理値はほどほどに低い」という、絶妙なバランスが編成に求められるのです。この変更により、第3クールでは以下のような特徴的な現象が発生しました。

●先にレベルを上げようとするプレイヤーが増加

修理値の低い部隊（つまり弱い部隊）だと、経験値を多く獲得できる敵陣営に近い戦線で戦うのは不可能になります。そこで、その週でのVPランキングはあきらめて、強力な機体のみによる編成でまず戦線を押し上げ、レベル上げを優先するプレイヤーが増加しました。どのサーバにも、VPランキングの常連である有名プレイヤーが何人もいたのですが、第3クールの最初の週では、多くの有名プレイヤーがランキングから消えていました。間違いなく、翌週以降に勝負をかけてくるのでしょう。果たしてこの選択、吉と出るか凶と出るか……？

●人気の機体がガラリと変化

例えば、これまでのクールの第3週は、連邦ならガンダム、ジオンならゾックが「鉄板」の機体でした。しかし、どちらも修理値が高いことから、第3クールでは、それらを入れないという編成が出てきました。かわって人気を博したのが、連邦ではジム・スナイパー、ジオンではゴッグといった、修理値が低く装甲が厚い機体です。

●VPランキング用とMPランキング用の編成が別物に

MPランキングを狙うなら、任務を素早く数多くこなす必要がありますが、修理値を低くしたVPランキング用の編成では、それは困難です。現在のところ、MPランキングの上位陣は修理値を完全に無視した強力な機体ばかりという編成ですね。いずれのサーバでも、どちらのランキングを狙うかでまるで異なる編成になっています。また、総合ランキングで上位を狙うことは非常に難しくなりました。任務中は強力な編成で、オフライン中は修理値を抑えた編成で……という使い分けが重要のようです。両方に対応した機体を揃える必要があるため、補給ポイントの不足にも頭を悩ませることになるでしょう。

VPランキングの混戦に 巻き込まれた第3クール序盤

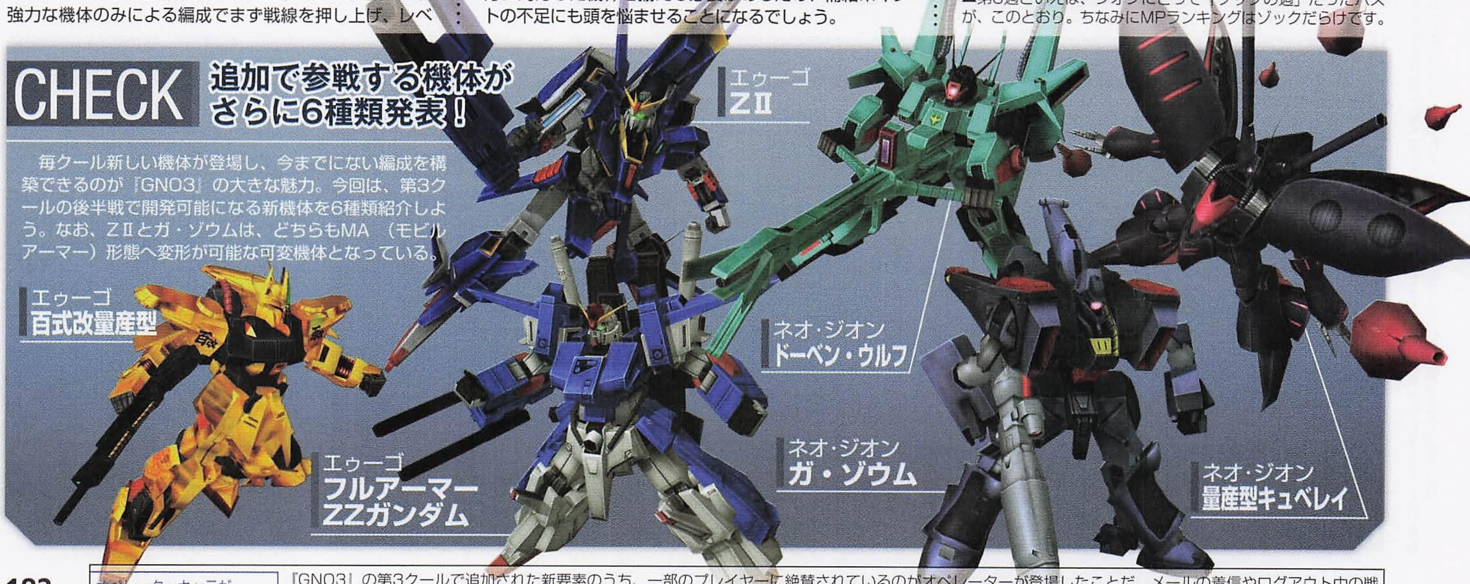
そんなこんなでワタクシの現状はというと、第1週は、いち早く修理値の低い好編成を見つけ出すことができ、総合6位に入賞。しかし第2週は200位台に低迷し、VPランキングをあきらめて、レベル上げに集中しました。そして迎えた本稿執筆時点の第3週ですが、なんとかVPランキングは4位に位置しています。どうも、「自部隊の修理値の合計<敵部隊の修理値の合計」となると取得VPが増え、逆だと減ることがわかってきました。週の途中でもどんどん機体やパーツを入れ替え、その時点での最適な修理値の編成を見つける必要がありそうです。



▲第3週といえば、ジオンにとって「ゾックの週」だったハズが、このとおり。ちなみにMPランキングはゾックだらけです。

CHECK 追加で参戦する機体がさらに6種類発表！

毎クール新しい機体が登場し、今までにない編成を構築できるのが『GNO3』の大きな魅力。今回は、第3クールの後半戦で開発可能になる新機体を6種類紹介しよう。なお、ZⅡとガ・ゾウムは、どちらもMA（モビルアーマー）形態へ変形が可能な可変機体となっている。



オペレーターキャラが一部のプレイヤーに大人気！

『GNO3』の第3クールで追加された新要素のうち、一部のプレイヤーに絶賛されているのがオペレーターが登場したことだ。メールの着信やログアウト中の戦況などをオペレーターの女の子が報告してくれるというものだが、かわいいルックスと人気声優の起用もあって大人気。チームメイトとムダにメールをやり取りして着信を頻繁に報告してもらったり、わざと任務に失敗してオペレーターを心配させたりなど、マニアックなプレイをしている人もいるとか。



教えをかたくなに守りつつ
現代に隠れ住む魔女。

久遠寺有珠

生まれたときから魔術世界に身を置く、現代に生きる生粋の魔女。イギリスから日本に引っ越してきた。無口で孤独を好み、他人とはあまりかかわらずに暮らしている。

自らの正しさを信じて生きる
見習い魔法使い。

蒼崎青子

普通の学生として生活していたが、高校入学と同時に祖父の遺産を引き継ぎ、見習い魔法使いとなった少女。気丈で勝ち気、信念を決して曲げない一本気な性格をしている。

少しずつ街に順応していく
タイムスリップ状態の田舎少年。

静希草十郎

山奥から街に出てきたため、その豊かさに驚くことの多い純朴な少年。人懐こい性格のため、たいていの人間とすぐ仲よくなれるのが長所。言葉少なく、堅実な性格。

シナリオ　奈須きのこ
原画・総作画監督　こやまひろかず
EDテーマソング　supercell

TYPE-MOONが放つ“原点”にして“新たな”伝奇ビジュアルノベル

『月姫』『Fate/stay night』などの作品で、ビジュアルノベルの新時代を切りひらいてきたTYPE-MOON。ファン待望となる同ブランドの最新作が、9月30日にいよいよ発売される。今回は、登場人物の紹介を中心に、その魅力をお届け！

魔法使いの夜

●TYPE-MOON　●2010年9月30日発売予定　●ETC（ビジュアルノベル）　●￥8,400（税込）
●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（それぞれ最新サービスパックが導入済であること、64bit版は保証外）【CPU】Intel Pentium 4 1GHz以上　【メモリ】512MB以上　【VGA】DirectX9.0c以上対応のビデオカード　●公式サイト：http://www.typemoon.com/

魔法使いの夜
WITCH ON THE HOLY NIGHT

奈須きのこ氏の未発表小説がベースの圧倒的な密度を持つ伝奇ジュブナイル

1980年代後半の日本を舞台に、都会に出てきたばかりの少年、静希草十郎が、とあるきっかけで2人の魔女と出会い、やがて奇妙な共同生活を始めていく。そんな物語が展開するTYPE-MOONの最新作『魔法使いの夜』は、シナリオを手掛ける奈須きのこ氏が14年前に執筆した未発表の小説がベースとなっており、氏にとっての“創作の原点”ともいえる作品。「魔法」「魔術」というキーワードを主軸とする、『月姫』や『Fate/stay night』などと共通した世界観で描かれる伝奇ビジュアルノベルだ。同ブランドの『月姫』や『MELTY BLOOD』にも登場した蒼崎青子が主人公の1人であるなど、TYPE-MOONファンにとっては、特に期待度の高い作品となっている。

シナリオ以外の製作スタッフは、プロデューサーに武内崇氏、原画・総作画監督にこやまひろかず氏、音楽に『ストリートファイターIV』などの作曲で知られる深澤秀行氏という布陣。さらに、エンディングテーマにインターネット発で大ブレイクしたsupercellを起用するなど、屈指の豪華メンバーとなっている。

STORY OUTLINE & EVENT CG

坂の上のお屋敷には、二人の魔女が住んでいる――



1980年後半。
華やかさと活力に満ちた時代の黄昏時。
都会に下りてきた少年は、
現代に生きる二人の魔女とすれ違う。

少年はごく自然に暮らしてきて、
彼女は凛々しく胸を張って、
少女は眠るように隠れ住んで。

三者三様の星の巡り。
交わることなんてもってのほか。
何もかも違う三人の共同生活が始まるのは、
あと、もうちょっと先の話――



3人の物語にかかわる主な登場人物達

木乃美芳助
草十郎のクラスメイトで、アルバイト先も同じ。陽気な性格で女の子が大好きだが、お調子者ゆえか、女子からの評判は決して高くない。

槻司鳶丸
青子達の通う高校の生徒会副会長で、理事長の子息でもある。裕福な家庭に育ったが、口調や態度が乱暴で「ヤンキー殿下」と呼ばれている。

久万梨金鹿
青子とは1年生の頃からの友人で、生徒会の会計を務める。愛らしい外見ながら極めてクールな性格で、特に男子に対してはキツくあたる。

周瀬唯架
合田教会に所属する敬虔なシスター。生真面目でやや堅苦しいせいか友人は少ない。先天的な弱視で、現在は完全に視力を失っている。

周瀬律架
唯架の双子の姉。妹とは正反対の、いい加減でほがらかな性格。頼れるお姉さんといった存在だが、なぜか青子にはひどく嫌われている。

文柄詠梨
合田教会の主任司祭で、蒼崎家と古くから交流がある文柄家の一人息子。温厚な性格の神父だが、有珠からは極端に嫌われている。

ソフトの初回版には設定資料画集が同梱！
『魔法使いの夜』の初回版には、約100ページという大ボリュームの設定資料画集「魔法使いの基礎音律」が同梱される。過去の例からみても、同ブランドのタイトルの初回版は、早期の売り切れが予想されるので、確実に入手したい人は事前に予約（第一次の予約締切は8月29日）をしておくといいだろう。なお、各ショップ特典にもさまざまなものが用意されているとのことなので、そちらについてもショップのWebサイトなどで確認しておこう。

いつでも買えて、しかも安い！　毎日特売の無料～1,000円で遊べるゲーム

プライスレスゲームガイド Priceless

iPhone、iPod touch、iPad、ケータイ、Xbox 360、PS3、PSP、DS、Wii、PC向けの、編集部がオススメするダウンロード配信タイトルを一気に45本も紹介。しかもそのすべてが無料または低価格で遊べるので、気軽に手に入れて遊んじゃおう！　どのタイトルも値段以上の価値があるものばかりだ！

1日1本ずつ遊んでも1カ月で遊びきれない 45本の無料＆低価格ゲームカタログ

45本すべてのゲームを遊んでも、信じられないほどリーズナブル。そのうち26本は、無料（※1）でしっかり遊べちゃいます！　P.185の『絶対領域 体験版』では限定お色気待受画像をダウンロードできるキャンペーンが、P.186のケータイ用ゲーム『ホテルマニア』では本誌編集長が客として登場する期間限定イベントがあるのでお見逃しなく！

iPhone/iPod touch　AppBank for iPhone

●AppBank　●無料



有料無料問わず、iPhoneアプリの情報を集めたいなら、このアプリをインストールしないという選択肢はない。毎日11時半ごろに更新されるセール情報は必見。値下げアプリや無料アプリが数十本、一気に紹介される。また、ユーザーからのクチコミ情報がチェックできるのもありがたい機能。

iPhoneアプリの情報をゲットしたいならマストアプリ

©AppBank

iPad　AppBank for iPad

●AppBank　●無料



有料無料問わず、iPadアプリの情報を集めたいなら、このアプリをインストールしないという選択肢はない。こちらも毎朝、セール情報が更新される。iPadの画面は大きいので、ほぼPCサイトと同じデザインのページが表示される。ブックマーク機能が秀逸。

iPad情報も、まずはこのアプリからゲットしよう

©AppBank

iPhone/iPod touch　NAMCO GAME PORTAL

●バンダイナムコゲームス　●無料

まさにタイトル通り、バンダイナムコゲームスを、より手軽に楽しむための「玄関口」となるアプリ。アプリの概要をチェックすることができるだけでなく、無料体験版アプリを選んでダウンロードすることもできる。無料体験版は意外なくらいに遊べるので、全部ダウンロードしてしまうくらいでいいかもです。



今後の更新にも期待したいポータルアプリ

©2010 2010 NAMCO BANDAI Games Inc.

iPhone/iPod touch　OpenFeint Game Spotlight

●Aurora Feint　●無料



ソーシャルゲーミングネットワーク／OpenFeintに対応した無料ゲームを毎日1本、紹介してくれるアプリ。もともと無料のアプリや無料体験版も含まれるが、ここでの公開にあわせて1日限りで無料になるものもあるので見逃せない。だいたいだが日本時間の17時半前後に情報は更新される。

1日1本！　かしこく無料ゲームをゲットできる

©2010 Aurora Feint Inc

iPhone/iPod touch　AppMiner

●Bitruno　●無料



あらかじめ登録しておいたアプリの値段が下がると、プッシュ通知で知らせてくれるアプリケーション（登録していないアプリの値下げも確認できる）。コンシューマゲームに比べればどんなアプリも安価なiPhoneゲームだが、セールの実施も日常茶飯事なので、積極的に活用していきたい。

忘れたころにプッシュがくるとなぜかすごくうれしいw

©2009 Bitrino, Inc

iPhone/iPod touch　BBS（JP）

●AppBank　●無料



「iPhoneアプリとiPadアプリをおすすめする」サイト／AppBankが主宰する、ツイッターと連動した掲示板システム「iPhoneBBS」のスレッドを閲覧、投稿もできるアプリ。もともとAppBankはゲームに強いサイトなので、こちらでも攻略情報の交換等、ゲーム系のスレッドが多い。

ツイッターと連動しているのでフレンドが増やしやすい

©AppBank

iPhone/iPod touch　Reeder

●Silvio Rizzi　●¥350（税込）



GoogleリーダーとRSSフィードリーダーもiPhoneでは多数リリースされていますが、中でもこれはデザインがよく、読みやすい。このタイプのアプリにお金を払うかどうかの価値基準は人によって違うだろうが、より広範なゲーム情報を集めようと思えば、これくらいは……。

デザインがいいので毎日、使っております

©2009 Silvio Rizzi

iPhone/iPod touch　FarmVille by Zynga

●Zynga　●無料

登録アカウント5億人とも言われるfacebookベースで楽しむソーシャルゲーム。全世界で1億人以上が遊んでいる、まちがいなく世界最大規模のゲーム。基本は土地を耕して種を植え、作物を収穫するというだけなのだが、フレンド登録した相手の農場を訪問したり、プレゼントを贈りあったりすることができる。



全世界で1億人以上が遊んでいる世界最大のゲーム

©Zynga 2010

iPad　We Rule for iPad

●ngmoco　●無料

ngmocoがリリースした王国経営ソーシャルゲーム。リリース当初はアクセスが集中し、数日間、まともにプレイできなかった人気作。フレンドの王国でOPENしているお店（誰かが発注していないお店）にオーダーを出す等、ちょっと変わった交流を楽しむことができる。



細かな建物が増えてもiPadなら安心してタップできます

©2010 ngmoco, Inc.

iPhone担当の今月のイチオシゲーム

今月は、よりお得にiPhone／iPadゲームをゲットするために、僕が使っているアプリをいくつか紹介させていただきました。ちなみに『AppBank for』はいずれも、基本的にはAppBankというサイトの記事を閲覧するアプリです。MacやPCからでも記事をチェックできますが、やっぱりiPhoneやiPadにこのアプリが入っているだけで、アプリ探しは飛躍的に楽になります。ゲームだけではないアプリのお得情報もゲットできますから、ぜひ、使ってみてください。（倉西）

※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります。
※1：基本料金が無料でも、アイテム配信といった有料の追加課金サービスがある場合があります。また、通信時のパケット料金は別途で発生します。

※2：このページに掲載したQRコードから「キャンペーン用特設ページ」にアクセスすることで、『絶対領域』の限定お色気待受画像をダウンロードできます。

iPhone/iPod touch　We Rule

●ngmoco　●無料

ソーシャルゲーミングネットワーク／plus+に対応しているので、iPhoneとiPadで同じ王国をプレイすることができる。当然のことではあるのだがiPad版と比較すると画面が小さいので、建物等、ミスタップしてしまうこともある。ただ、プッシュ通知に即対応できるという点では、iPhoneの方がプレイしやすい。



ミスタイプもあるがプッシュ通知には対応しやすい

iPad　We Farm for iPad

●ngmoco　●無料

最初はなんの冗談か、あるいは「We」の名をかたるマガイモノではないかと思ったのだが、正真正銘、ngmocoがリリースした農場運営系ソーシャルゲーム。とりあえずはじめてみることにしたので、まだレベルがゼロですが、グラフィックは好みなので、楽しみにしている。



ngmocoがガチで「FarmVille」に挑んだ感じ

iPhone/iPod touch　We Farm

●ngmoco　●無料

ngmocoの新作農場運営ゲームの、iPhone版。とりあえずはじめたばかりなのでまだフレンドの農場は見えないが、この写真を撮った直後に、数人が農場を起ち上げていた。楽しみ。ちなみにアプリは無料だが、ゲーム内の時間を早めるアイテムは有料で購入する（購入しなくても遊べる。ものすごく有利にはなるが）。

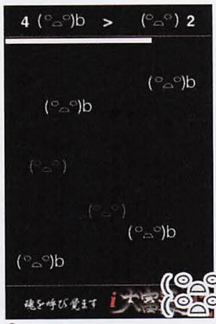


アプリ内課金でアイテムを買うと激しく有利にはなる

iPhone/iPod touch　(ﾟ⌓ﾟ)

●RucKyGAMES　●無料

海外のApp Storeでのタイトルは『facegame』だが、日本ではこの特殊な顔文字。画面にいくつか表示されるこの奇妙奇天烈な顔文字の右向き／ (ﾟ⌓ﾟ)、左向き／ (ﾟ⌓ﾟ)、どちらが多いのかを答えるクイズゲーム。2問目以降は制限時間がかなり厳しくなる。

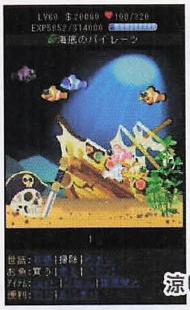


(ﾟ⌓ﾟ)(ﾟ⌓ﾟ)(ﾟ⌓ﾟ)(ﾟ⌓ﾟ)
(ﾟ⌓ﾟ)(ﾟ⌓ﾟ)(ﾟ⌓ﾟ)(ﾟ⌓ﾟ)

ケータイ　アクアスクエア

●ディー・エヌ・エー　●無料

100種類以上用意されている魚やアイテムを使って、水槽を自分好みのデザインに作り上げていく。魚を売却したり、ユーザー同士が所持する魚で子供を作ることも可能。[モバゲータウンで配信／i、E、Y対応]



涼しげな水槽デザインにすれば暑さも和らぐはず！

ケータイ　海賊WARS

●インターネットレボリューション　●無料

海賊団を率いてお宝を集めるソーシャルゲーム。海を渡って隠された秘宝を探し出したり、ほかのプレイヤー（海賊団）と戦ってお宝を奪い合ったりできる。海域を守るボスが出現したら、ほかの海賊仲間と協力したり必殺技を使ったりして戦おう。[モバレボで配信／i、E、Y対応]



世界の海に眠るお宝を探し出し伝説の海賊王を目指せ！

ケータイ　機装学園VANIS 体験版

●ジグノシステムジャパン　●無料

ケータイアプリ『マーセナリーズサーガ』をもとに、シナリオ面を強化。孤島にある全寮制学校が物語の舞台で、主人公は仲間とともに学園の謎を解き明かしていくことになる。剣にも銃にもなる武器「ヴァニス」を使って魔物を倒し、スキルを習得していこう。[得する追加ゲームで配信／E対応]



マス目を移動して戦うタクティクス型S・RPG

ケータイ　グレイブ クロス

●Razest　●無料

多彩なカードでデッキを組み、オンラインで対人戦を楽しむことができるカードゲーム。カードを買えるだけでなく、改造、合成、オークションなどのコンテンツが充実しているので、デッキの組み方は多種多彩。レアカードも数多く用意されている。[ゲムトモで配信／i、E、Y対応]



多彩なカードを組み合わせてユーザー同士のバトルを楽しもう

ケータイ　サムライリベンジ

●ケイブ　●無料

復讐を請け負う闇の仕事人となって、仕事の依頼をこなしたり、ほかのプレイヤーとの果し合いをしたりして腕を磨いていくソーシャルゲーム。「復讐」が大きなテーマで、倒されたモバ友のカタキを討つことができる（逆にお尋ね者として狙われることもある）。[モバゲータウンで配信／i、E、Y対応]



無限に続く復讐の連鎖！モバ友のカタキを討て!!

ケータイ　絶対領域 体験版

●ゲームズアリーナ　●無料

待望の続編の配信も決まった、ちょっぴりセクシーなミニゲーム。左右のキーを操作して、"絶対領域"（ニーソックスとミニスカートの間に存在する生太もも）のバランスを保とう。本誌読者向けに限定待受画像のプレゼントキャンペーン（※2）を実施中。[携帯ゲーム百選で配信／i対応]



これはまさしく神の領域！眺めるだけで癒される!!

ケータイ　脱出ゲーム×仮面ライダー 体験版

●KEMCO　●無料

人気特撮ヒーロー「仮面ライダー」を題材にした脱出ゲーム。ショッカーの秘密基地に閉じ込められた本郷猛を操作し、気になる部分を調べたり、見つけたアイテムを使ったり、隠された暗号を解いたりして脱出しよう。仮面ライダーに変身するシーンは必見！［ケムコ帝国で配信／i、E、Y対応]



アイテムをうまく使って秘密基地から脱出せよ！

ケータイ　天魔大戦 ドッチ?バトル

●セガ　●無料

「天使」または「悪魔」の戦士となり、ほかのプレイヤーと協力しながら戦っていくソーシャルゲーム。仲間は最大で100人まで増やせ、多ければ多いほどバトルで有利となる。バトルに勝利すればアイテムがもらえ、装備すればパラメータのほか見た目も変化する。[GREEで配信／i、E、Y対応]



100人の仲間と協力して自軍勢を勝利に導こう！

ケータイ担当の今月のイチオシゲーム

お肉で乾杯っ！『名門貴族の家庭教師』にハマってます♪　このゲームでは、実時間で1時間に1回行われるパーティに参加すると、乾杯を行うミニゲームを遊べます。同じ種類の飲み物を揃えるとポイントがもらえるんですが、最も高いポイントをもらえるのは、飲み物ではなくてフライドチキン。基本的にはグラスで乾杯するのに、いきなりお肉をぶつけあうんですよ（笑）。あ、もちろん、男の子or女の子を育てる、ほのぼのエピソードも楽しいです★（ライト）

ケータイ ナイトキング

●menue ●無料



プレイヤーは「ホスト」か「キャバ嬢」となり、夜の世界でトップを目指す。店に訪れる客を接待して、売り上げNo.1を狙おう。客との結婚など、多彩なエンディングが用意されている。[menueで配信／i、E、Y対応]

巧みな話術でお客を落とし夜の世界で頂点を目指せ！

ケータイ ホテルマニア

●イトクロ ●無料



宿泊客を増やしたり増改築したりして、世界一のホテルを目指せ！ モバ友との協力や競争も可能だ。なお、本誌編集長が客として登場するキャンペーン（※3）を現在実施中。[モバゲータウンで配信／i、E、Y対応]

あなたのホテルにおしょうがフラッと泊まりにくる！

ケータイ みんなのスッキリ ジオラマ大作戦 体験版

●SCEJ ●無料

PSP版『みんなのスッキリ』に収められている各ミニゲームが順次アプリになって登場！ 第一弾は、戦車や装甲車をマシンガンなどのさまざまな武器で破壊していくゲーム。縦画面となり、片手でも遊びやすい操作方法やシステムに変更されている。[SCEJで配信／i対応]（※4）



次々と襲いくる敵を武器で攻撃！破壊しまくったあとはスッキリ！

ケータイ 名門貴族の家庭教師

●G-mode ●無料

家庭教師になり、没落してしまった貴族の子供を立派に育てていくソーシャル育成ゲーム。日々の稽古やパーティへの参加で経験値を上げ、高い爵位を獲得していこう。ほかのユーザーが育てた子供とお茶会を開いたり、結婚させたりすることも可能。[モバゲータウンで配信／i、E、Y対応]



原画は花邑まい氏が担当！キュートな絵を堪能できる

ケータイ モンハン日記 モバイルアイルー村

●カプコン ●無料

人気ACT『モンスターハンター』シリーズを題材とした、ソーシャルゲームの第一弾。マスコットキャラ"アイルー"を操作し、アイルー村の中でアイテム収集や着せ替えなどの、ほのぼの生活が楽しめる。ユーザー同士の協力プレイなども可能だ。[モバゲータウンで配信／i、E、Y対応]



アイテム収集や着せ替えなどアイルー村でほのぼの生活！

Xbox 360 Xbox LIVE インディーズゲーム The No Buttun Game

●RunningPixel ●80マイクロソフトポイント

コントローラそのものを利用して遊ぶ横スクロールACT。コントローラを逆さまにして空き箱の上に立てて、箱を叩くことで前に進んだり、ジャンプができる。タイミングよく叩いて障害を避けつつ進もう。

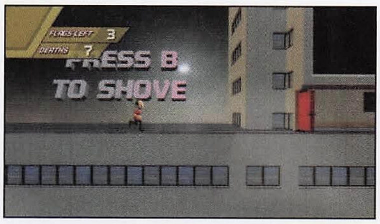


コントローラを乗せた箱を叩いて先へ先へと進め！

Xbox 360 Xbox LIVE インディーズゲーム The Impossible Avatar Getaway2

●lanthraxx ●80マイクロソフトポイント

自分のアバターを使って遊べる横スクロールACT。強制横スクロールになっており、画面右に向かって走っていくキャラにジャンプ、ドア開け、かがむの3種類のアクションを指示して、障害を乗り越えていこう。



息つく暇もないほど次々と障害が迫り来る

Xbox 360 Xbox LIVE インディーズゲーム Square Off

●Roonda ●80マイクロソフトポイント

4人のキャラクターを操ってエリアに侵入してくるエイリアンを撃退していく全方位型STG。UFO型のエイリアンを倒すと3方向ショットやロケットランチャーなどの武器を落とすので、それらを拾いつつ戦おう。

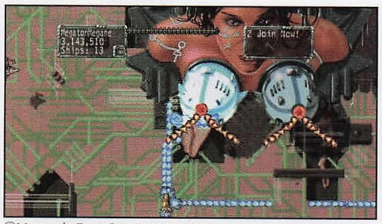


さまざまな武器を活用してエイリアンを蹴散らそう！

Xbox 360 Xbox LIVE インディーズゲーム Shoot 1UP

●MommysBest ●80マイクロソフトポイント

縦スクロール弾幕STG。本作の特徴は残機がすべて画面上に表示されること。残機を画面上に広げて画面全体に攻撃したり、集合させて敵弾を回避したりできる。残機が1のときに被弾するとゲームオーバーとなる。



残機を集めてステージボスを倒せ！

Xbox 360 Xbox LIVE インディーズゲーム PLATFORMANCE：Castle Pain

●Magiko Gaming ●80マイクロソフトポイント

さまざまな罠が設置された城の中を進みながらプリンセスの救出を目指すACT。罠は触れただけで死んでしまうものばかり。加えて、主人公にできるのは左右の移動とジャンプだけ。細かい移動で罠を避けて先に進もう！



一発死の罠を乗り越えてプリンセスを救え！

Xbox 360 Xbox LIVE インディーズゲーム Prismatic Solid

●heloli ●80マイクロソフトポイント

3つのシールドと5つの武器を切り替えながら進んでいく縦スクロールSTG。シールドは防御だけでなく近づく敵への攻撃も行う。数々のナムコ作品で作曲を手がけた細江慎治氏＆佐宗綾子氏によるサウンドにも注目だ。

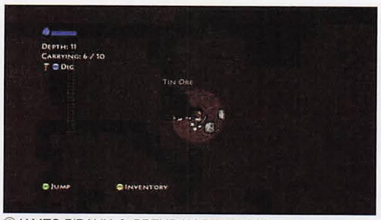


5つの武器を切り替えてステージボスを倒していこう

Xbox 360 Xbox LIVE インディーズゲーム Miner Dig Deep

●Robir ●80マイクロソフトポイント

地中を掘り進み、道中で得た鉱石などを売りながらアイテムを買い集めて、さらに深くへと掘っていくACT。最初は掘ってすぐ地上に戻っての繰り返しとなるが、エレベーターなどを設置すれば掘り進むのが楽になる。



掘りながら鉱石を集めてより地中深くへと進もう

Xbox LIVE担当の今月のイチ押しサービス

Xbox LIVE インディーズゲーム担当のmeganeです。このインディーズゲームにかかわらずXbox LIVEで配信されているダウンロードゲームは必ず体験版がプレイできるようになっています。いずれもプレイ時間による制限はありますが、そのゲームがどんなゲームなのかを知るだけなら十分な時間です。1000を超すタイトルがラインナップされ、毎日どんどん増えていくインディーズゲームなだけに、こういった体験版の存在はありがたいものですね。（megane）

※3：本キャンペーンは『ホテルマニア』の期間限定イベントで、本誌の編集長・おしょうがゲーム中に登場するものとなります。■実施期間：2010年8月20日（金）00：00開始〜9月23日（木）24：00終了予定 ■イベントの流れ：デコレーション（置き物）アイテムとして「電撃ゲームス」（ゲーム内のショップで、ゲーム内通貨で購入可能）をセットしておくと、一定確率で、その部屋の宿泊客として本誌の編集長が登場するイベントが発生します。
※4：本体験版は、サイト入会前のユーザー限定のものとなります。

PS3 PSP ゲームアーカイブス THE鬼ごっこ

●ディースリー・パブリッシャー ●¥300（税込）

昔懐かしい田舎の小学校で繰り広げられる熱い戦い、それが鬼ごっこ。子が逃げて、鬼が追いかける……そのシンプルなルールに子供達は熱中するのである。鬼から逃げている時間が長いほど点数が多く入り、終わったときに鬼の状態だと負けとなる。いざ逃げ回れ！



鬼から逃げ続けて点数を多く稼ごう！

PS3 PSP ゲームアーカイブス 沙羅曼蛇

●ハドソン ●¥600（税込）

『グラディウス』の続編にあたり、従来の横スクロールに加えて縦スクロールも採用。このため難易度がアップしているのも特徴だ。また2人同時プレイを採用。さらに、アーケード版と異なり、1人プレイ時にやられると復活ポイントに戻されるように変更されている。



シリーズ初の2人同時プレイ！地形にも注意だ

PS3 PSP ゲームアーカイブス SIMPLE1500シリーズ Vol.63 THE ガンシューティング2

●ディースリー・パブリッシャー ●¥300（税込）

「景品撃ち」や「コイン飛ばし」、「金魚すくい」などバラエティに富んだ全30ステージが遊べるガンシューティング。マルチエンディングを採用したシナリオモードやスコアアタックモードなど、やり込み要素もあるので、長く遊べるのがうれしい。登場キャラにも注目。



キャラクターがかわいいシナリオモードにも注目

PS3 PSP ゲームアーカイブス ニュートピアⅡ

●ハドソン ●¥600（税込）

前作の勇者「フレイ」の活躍により平和を取り戻した「ニュートピア」。しかし1年前、各地で魔物が現れたとの知らせを聞き、再び旅立つフレイ。しかし、彼の姿をその後見た者はいない。消えた父を捜して、世界に再び平和を取り戻すべく、その息子が世界へと旅立つ。

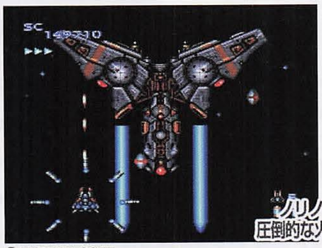


前作よりアクションが増えてより緊張感のあるバトルが！

PS3 PSP ゲームアーカイブス ブレイジングレーザーズ

●ハドソン ●¥600（税込）

国内では当時、『ガンヘッド』として発売されていた縦スクロールSTG。武器そのものを強くするパワーアップと、機能を追加するパワーアップアイテムの2種類があり、強さは最高6レベルまでアップする。追加される機能はホーミングミサイルなど4種類がある。



ノリノリなサウンドと圧倒的な火力で敵を倒せ！

DS DSiウェア @SIMPLE DSシリーズ Vol.4 THE 密室からの脱出 ～カラクリ屋敷～

●ディースリー・パブリッシャー ●500DSiポイント

今度の『密室からの脱出』シリーズはカラクリ屋敷！罠にかかって閉じ込められてしまった主人公の忍者が、部屋のなかの怪しいところを探りまわって脱出を試みる。屋敷内では主人公を倒すべく、忍者が襲いかかってくる。部屋内で忍術を手に入れて打ち倒し、脱出しよう。



気になるところがあったらメモを残して考えよう！

DS DSiウェア 三国大富豪

●シルバースタージャパン ●500DSiポイント

三国志の英雄たちの1人を選択肢、大富豪で天下統一をかけて戦う本作。大富豪のルールとしては革命や8切り、都落ちなど多彩なルールを用意。攻め込む国ごとにルールが異なるなど、戦い方をそれぞれ変える必要もある。自由にルールが設定できるフリープレイもあり。



天下をかけた大富豪が今始まろうとしている！

DS DSiウェア フェラーリGT：エボリューション

●ゲームロフト ●800DSiポイント

イタリア・フェラーリ社公認となるRCG。エンツォ・フェラーリやテスタロッサ、フェラーリF430など、実在する32車種のフェラーリが収録されている。そのほか実在の8都市をモチーフにしたコースが収録されており、ワイヤレスプレイを使った2人対戦にも対応する。



憧れのフェラーリを乗りこなしてレースで1位を勝ち取ろう！

※権利表記は欄外参照

DS DSiウェア モンスタークロニクル

●ゲームロフト ●800DSiポイント

モンスターを操れる「モンスターブリーダー」となり、ダンジョンなどを冒険。モンスターを発見したら捕獲して、育成していこう。登場するモンスターは160種類以上で、9つの属性タイプがある。戦わせればレベルが上がり、さまざまなスキルを身につけさせられる。



敵の弱点をついた攻撃で戦いを有利に進めていこう

※権利表記は欄外参照

DS DSiウェア リアルサッカー2010

●ゲームロフト ●800DSiポイント

FIFApro公式となるサッカーゲームで、2009-2010シーズンの最新選手名簿を収録しているのが特徴。ヨーロッパの198チームに所属する選手が実名で登場する。ゲーム中は十字キーで選手を動かして、タッチペンでパスやドリブル、フリーキックなどの操作が行える。



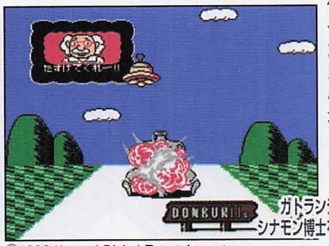
世界中のクラブチームと戦い頂点を目指そう！

※権利表記は欄外参照

Wii バーチャルコンソール もえろツインビー シナモン博士を救え!

●KONAMI ●500Wiiポイント

1986年にディスクシステムで発売された『ツインビー』シリーズの2作目。前作から100年後の世界が舞台となっている。前作の機体に加えて、3人プレイ用の機体「グインビー」が登場した。前作は縦スクロールのみだったが、本作では横スクロールのステージもある。



ガトラシティスにさらわれたシナモン博士を救うために旅立つ

PC 戦国IXA（イクサ）

●スクウェア・エニックス ●無料

戦国時代を舞台に、プレイヤーは大名家に仕える1人の武将となるブラウザゲーム。大名家に仕えつつ、ほかのプレイヤーと領地を奪い合う。合戦時などで使える武将はカードとなっており、イラストレーターは寺田克也氏やKEI氏など豪華でカードを集める楽しみも。



武器の作成や兵士の訓練で常に敵の領地を狙う準備をしよう

PC担当の今月のイチ押しサービス

PCには、PSNやXbox LIVEのようにソフトを一元管理したり、マルチプレイのマッチングを行うサービスがあります。それが「Steam」です。Steam上で購入したタイトルはサービス上に購入履歴があるので、インターネットにつながっていればどのPCでもインストールができるようになります。また、Steamではたびたび過去の名作が期間限定で安く売られている場合があり、フルプライスで発売されたタイトルが約¥1,000程度で売られていることもあるのです。(megane)

注目のアーケードカードゲーム&ビデオゲームを熱烈紹介!

電撃ARCADEゲームス



先日ロケテストが行われたばかりの『スーパーストリートファイターⅣ』と『メタルギアアーケード』。ゲーマー注目の、この2タイトルの最新情報をお届け!

ARCADEを愛する者



ジャンくん

熱い夏は、クーラーの効いたゲームセンターで1日中ゲームをしているのが至福。『悠久の車輪』→『ボーダーブレイク』→『ミク』のローテーションの毎日です。

ストリートファイターの闘いはアーケードの地へ再び!

抑えきれない破壊の快感



ジュリ

義眼「風水エンジン」を持つテコンドー使い。「スパイダー」と呼ばれているS.I.N.に所属する工作員。

PS3やXbox 360で大好評発売中の『スーパーストーリートファイターⅣ』がアーケードに! 拳士達の新たな闘いから目が離せない!!

スーパーストリートファイターⅣ

●カプコン ●稼働日未定 ●FTG
●操作方法:1レバー+6ボタン
●プレイ料金:未定

家庭用『スーパーストリートファイターⅣ』がアーケードでプレイ可能に!

2D・FTGの金字塔『ストリートファイター』シリーズの最新作を家庭用からアーケードに移植。総勢35人以上のキャラが熱い対戦を繰り広げる! 新登場のキャラや、対戦の肝となる戦闘システムを紹介していく。



◀前作から大幅にキャラ数がアップ。新キャラや懐かしのキャラを、アーケードという闘技場で操作できるように!!



↑データ引き継ぎが可能。前作にいなかった新キャラ使用には新カードが必要。

好評だったICカードへの対応も決定!!

前作でも好評だったNESYSカードでの対戦データの記録に対応。家庭用同様、腕前の目安となる「プレイヤーポイント」と、キャラ熟練度の目安となる「バトルポイント」の2つが記録される。

総勢35人+αのファイター達が集う!

●リュウ ●ケン ●エドモンド本田 ●いぶき ●ダッドリー ●セス ●剛拳 ●豪鬼 ●元 ●ダン ●さくら ●ジュリ ●春麗 ●ダルシム ●アベル ●C.ヴァイパー ●ベガ ●サガット ●キャミィ ●ディージェイ ●コーディ ●ガイ ●ハカン ●ガイル ●ブランカ ●ザンギエフ ●ルーファス ●エル・フォルテ ●バルログ ●バイソン ●フェイロン ●T.ホーク ●アドン ●ローズ and more

システム解説

本作のバトルシステムの一部を紹介していく。

セービングアタック

攻撃を受け止めて反撃しよう

ガードポーズをとって相手の攻撃を受けたあとに反撃を行う攻防一体のシステム。待機ポーズ中に、ボタンを離すか一定時間たつと自動で攻撃を繰り出す。また、待機ポーズを最大まで溜めることで、ガード不能攻撃を出すことも可能だ。なお、「セービングアタック」で受けたダメージは、時間経過とともに少しずつ回復していく。



◀相手が優位に攻めている状況から形勢の逆転も可能に!? 使いこなせばバトル展開がかなり有利に。

ウルトラコンボ

2種類のウルトラコンボから選択

「ウルトラコンボ」は、「スーパーコンボゲージ」を消費して繰り出す「スーパーコンボ」よりも、さらに高威力の攻撃を放つ超必殺技。使用するには、ダメージを受けることで溜まる「リベンジゲージ」が一定値以上必要だ。前作では「ウルトラコンボ」が各キャラに1つしかなかったが、本作では2種類用意。対戦前にどちらを使うかを選択できる。



◀本作の大きな見どころでもある「ウルトラコンボ」。ここぞという場面で確実に決めていきたい!



牙を剥く野獣

アドン

サガットの元弟子で、かなりの自信家。ムエタイが最強の格闘技であることを証明するために闘う。

公式ホームページで新しい情報をチェック

『スーパーストリートファイターⅣ』の公式ホームページ(URL:http://www.capcom.co.jp/sf4/)では、家庭用だけでなくアーケード版の情報も更新中。プロデューサーの開発ブログなども用意されており、本作をより楽しめるようになっている。また、7、8月に行われたアーケード版のロケテストでは、キャラセレクト画面にちょっとした変化が起こっていたようだ。現時点で詳細は不明だが、今後公式ホームページで発表が行われる可能性も!

TACTICAL ONLINE ACTION

METAL GEAR ARCADE



METAL GEAR ARCADE

●KONAMI ●タクティカルオンラインアクション ●稼動日：今冬予定
●操作方法：ヘッドコントローラ＋ガンコントローラ
●プレイ料金：未定

立体映像と直感的操作の新スタイルで『メタルギア』がアーケードに参戦!!



独特の世界観とシステムで世界中をトリコにしたシリーズの最新作。ＴＰＳとＦＰＳの２つの要素をあわせ持つ本作から目を離すな！

立体映像で新世代の戦闘を体感せよ！

名作ＡＣＴシリーズ『メタルギア』が、ガンＳＴＧとしてアーケードに登場。本作は、ヘッドコントローラとガンコントローラを使った直感的な操作で楽しめるようになっている。今回は、ゲームの基本システムを中心に紹介していく。



▲画面は、ヘッドコントローラを使用して見ることで飛び出して見える。最先端の立体映像で、空前の臨場感を味わえる！

2つの操作方法、2つの視点でゲームは進行する

視点の操作は、ヘッドコントローラとガンコントローラの２種類の操作タイプから選択可能。前者は、頭を見たい方向に動かすとその方向に視点が動く。後者は、銃口を向けることで視点が動く。また、ヘッドコントローラでの操作時のみ、ガンコントローラの構えによる視点切替がある。





▲ヘッドコントローラ操作時、ガンコントローラを構えれば射撃可能なＦＰＳ視点になる。視点を固定するボタンがあるので、精密射撃時に使おう。

◀武器を下げるとＴＰＳ視点に移行する。視野が広がり、キャラの周囲を確認しやすくなるため、移動時はＴＰＳ視点を活用したい。

「全国対戦」と「ミッションモード」が判明

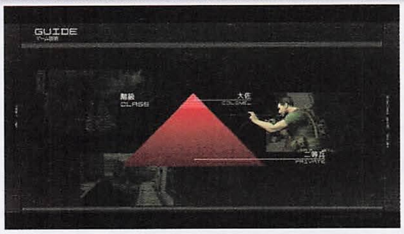
「全国対戦」は、全国のプレイヤーとチームを組んで腕を競い合うモード。そのほかにも、おなじ店舗にいる人と一緒に、与えられた任務をこなしていく「ミッションモード」もプレイできる。任務は、制圧など数種類が存在するようだ。



◀「ミッションモード」は、１人でもプレイ可能。なかには、一風変わった作戦内容も!?

「e-AMUSEMENT PASS」でマイキャラを作成すると…

「e-AMUSEMENT PASS」があれば、マイキャラを作成することができ、装備のカスタマイズなどができるようになる。武器の変更だけでなく、見た目を変えて楽しむことも可能だ。キャラの階級が上がれば、新ステージが解禁されることも！



◀現在の階級や所持装備、新しい武器やアイテムを入手するためのチケットなどを記録できる。

Arcade Column アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私 第12回

『MGA』のロケテストに行ってきた

先日行われた『ＭＧＡ』のロケテストで、一足先に本作をプレイしてきました。専用のガンコンは重量感がありましたが、肩に銃身を当てたうえで両手で操作するので安定感は十分。ヘッドコントローラでの視点移動は、動かす度合いによって視点移動の速度が変わり、大きく動かせば素早く横を向けて便利です。ただ、ヘッドコントローラでの操作には慣れが必要なので、最初はガンコンで基本操作を覚えるのもいいかも？ 気になるゲームモードですが、ロケテストでは「全国対戦」「ミッションモード」「チュートリアル＋模擬戦」の３つが選択可能でした。私は「チュートリアル＋模擬戦」をプレイ。ひと通りの基本操作を教えてくれるので、初プレイ時はまずこのモードですよね。その後は、ＣＰＵ相手に模擬戦があり、操作の復習と応用方法を覚えるのに最適でした。攻撃時はＦＰＳ視点で敵を狙って撃ちやすく、移動時はＴＰＳ視点で周囲を確認しやすいと、ガンＳＴＧが苦手な人でも遊びやすい。あと立体映像は絶対体験するべし！（ジャンくん）



◀3D立体映像に加え、5.1ch立体音響完備で戦場の迫力を体験できた！

ガンコントローラの操作方法

トリガー：射撃、**武器変更ボタン**：武器を切り替え、**リロード**：弾丸の補充、**アイテムボタン**：装備中のアイテムの使用、**スティック**：キャラの移動、**姿勢変更ボタン**：押している間しゃがむ、走っているときに２回押すとローリング、**視点固定ボタン**：押している間は視点が固定され、敵を狙いやすくなる、**マイク**：店内の味方とボイスチャットが可能。



バラエティに富んだニュースが今月は多数ラインナップ!

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンラインアクセスランキング+α

http://news.dengeki.com/

並みいるニュースを退けて1位に輝いたのは『フェイト／エクストラ』！　そのほか『KOF』『ポケットモンスター』『ラブプラス』などさまざまなニュースがランクイン。

集計期間 7月7日～8月4日

ACCESS RANKING

6～7月のニュースランキング 1位～30位

1 まったく新しい『Fate』が完成! PSP『フェイト/エクストラ』を隅々まで紹介! 7月17日
7月22日に発売されたPSP『フェイト／エクストラ』を大紹介！　記事ではタイトルどおり隅々まで紹介しているので、本作が気になっている人はチェックしてみてほしい。

2 『KOF XIII』いよいよ稼働目前! 31キャラクターとシステムについて一挙おさらい!! 7月11日
『KOF 2003』より続いてきた"アッシュ編"が完結する本作。記事では本作に登場する新キャラクターのほか、新システムについて紹介している。

3 やり込めすぎるコスチューム!『テイルズ オブ ファンタジア なりダンX』続報 7月27日
8月5日に発売した『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）』。初代『ファンタジア』の続編となる本作のウリはコスチュームによる"なりきり"だ。

4 トリプルバトル導入!『ポケモン』最新作の新ポケモンや新情報を一挙掲載!! 7月16日
『ポケットモンスター ダイヤモンド／パール』に続くシリーズ完全新作となる本作。新バトルシステムとして3人対3人で戦う「トリプルバトル」が導入されている。

5 『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』にスサノオやドラゴンガンダムが参戦 7月27日
記事では新規参戦モビルスーツとしてスサノオやドラゴンガンダムを紹介しているほか、19体の参戦モビルスーツを紹介！　クシャトリヤやユニコーンガンダムなども！

6 俺の部屋で、目隠し水着で、彼女とイチャイチャ『ラブプラス アーケード』ロケテ 7月24日
急遽2日間のロケテストが行われた『ラブプラス アーケード』を完全レポート！　大画面液晶で見る彼女達は、DSで見るのとはまた格別の愛らしさ！

7 シリーズ15周年を迎える『テイルズ オブ』! 新作タイトルの情報を一挙に紹介!! 8月2日
8月2日にバンダイナムコゲームス本社で行われた2010年度『テイルズ オブ』ラインアップ発表会をレポート。PS3『テイルズ オブ グレイセス エフ』などが明らかに。

8 長谷さんからバトンタッチ──『アイマス2』雪歩役・浅倉さん最速インタビュー!! 7月5日
前回のDOLアクセスランキングでぶっちぎりの1位を獲得した本記事が、今回も8位にランクイン。先月の発表以来、2つのPVが公開されており、期待は高まるばかり。

9 戦場で対峙して生き残れるか!?『戦国BASARA3』から敵武将18人を掲載 7月27日
キャラクター同士の掛け合いや、戦場での爽快感がユーザーに好評の『戦国BASARA』シリーズ最新作。記事では敵として登場する18人の武将が紹介されている。

10 『白騎士物語 -光と闇の覚醒-』発売直前情報! PSP用の新タイトルも公開 7月7日
7月8日に発売された『白騎士物語 -光と闇の覚醒-』に関する新情報を公開！　新たなエリアやクエストのほか、PSP『白騎士物語 -New Project-（仮）』も紹介している。

11 『初音ミク -Project DIVA- 2nd』本日発売! 購入を迷っている人へのプレイレポ 7月29日
12 今から始める『アイドルマスター』!『アイマス』ってどんなゲームなの? 7月17日
13 豪華ヒロインが登場するコラボ作!　PSP『クル☆くる GoGo! STARLIT BRAVE!!』 8月2日
14 関ヶ原に集結せよ!『戦国BASARA3』に参戦するプレイヤー武将を紹介 7月26日
15 夏だ! 熱海だ!『ラブプラス+』だ! カノジョを連れて熱海へ行ってきました! 7月11日
16 『ドリームクラブ』へようこそ☆ ピュアな紳士の社交場がPSPで今秋開店! 7月19日
17 サーカスの新作PC用AVG『uni.』に出演する超豪華声優陣が発表 7月9日
18 『アイドルマスター2』はXbox 360専用で来春発売! 最新のPVをいち早く配信!! 7月3日
19 ついに『アイマスSP』は最後のDLC! そしてセガのPSP『ミク 2nd』とコラボ!? 7月4日
20 『SDGO』新規モビルスーツ、5機体の最新スクリーンショットを公開 7月9日
21 参戦するモビルスーツ18機体を一挙公開!『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』 6月26日
22 新作も発表された『アイドルマスター』5周年ライブの模様を速報としてお届け 7月3日
23 いつきも登場!『ハートキャッチプリキュア!』のゲームが8月5日に発売!! 7月21日
24 『ゴッドイーター バースト』の進化とは? "ゴッドイーター フェス2010"レポ 7月11日
25 『テイルズ オブ ファンタジア なりダンX』に『グレイセス』『アイマス』が参戦! 6月25日
26 『空の軌跡』シリーズの正当続編『英雄伝説 零の軌跡』は9月30日に発売!! 7月2日
27 NEOGEO・正義と悪のドリームマッチがSTG『ネオジオヒーローズ』で幕を開ける! 7月16日
28 タッチペンでウィッチたちとスキンシップ! DS『ストライクウィッチーズ2』10月発売 7月19日
29 今度の敵は未来から!?『イナズマイレブン』感謝祭で映画版・Wii版・第4弾を発表 6月27日
30 戦闘システムが飛躍的に進化!『白騎士物語 -光と闇の覚醒-』新情報公開 7月6日

ニュースの裏側を大公開!! DOLフラッシュバック

【座談会出席者】

アクティ 7月のゲーム発売ラッシュで積み上げた新作の本数がエラいことに。仕事の合間をぬって少しずつ崩そうかなぁーって。

カネキング 電撃オンライン随一のプリキュアン。DOLに掲載されている『プリキュア』記事のほとんどは、彼の手によるものだ。

●『フェイト』が1位になった理由とは

カネキング：『フェイト／エクストラ』の記事が予想外に1位ですね。

アクティ：これはですね、ほかのメディアがこういったレビュー記事をアップしていなかったというのが大きいとは思うんですが、タイトルのとおり隅々まで紹介しているのも大きいんじゃないかと思います。あと、発売1週間前でこのボリューム、というのもポイントでしたね。

カネキング：RPGなのに選択肢でゲームオーバーがあったりするんですよね。どういうことなんでしょう（笑）。

アクティ：そのあたりも記事に書いてありますよ（笑）。

●やっぱり強い『テイルズ オブ』

アクティ：なんだか『テイルズ オブ』シリーズについては毎月いっているような気が。まぁアクセスいいですから。

カネキング：今月って結構全体的にアクセスがよくて、普段なら30位に入ってくるような記事でも入ってなかったりするんですよね。でも『テイルズ オブ』シリーズは変わらずこの位置。さすがです。

●数時間の差でPVがアップ！

アクティ：さて、珍しく『ポケットモンスター』が普通の記事で上位に来ました。

カネキング：珍しいいうな（笑）。これは、リリースが来たのが16時くらいで、18時くらいに記事をアップしたんです。で、ほかのメディアさん達はもうちょっと遅かったんですが、その差だったんじゃないかなぁと思います。あと、トリプルバトルという今回の目玉となる新要素が明らかになったのもありますし、記事のボリュームもそこそこありますしね。

アクティ：4ページもありますからね。

カネキング：あとポケモン博士としては、本作はエンディングまで新ポケモンしか出てこない、というところに注目です。今でもすでに30～40体くらいの新ポケモンが公開されていますが、これがどこまで増えていくのか……今から楽しみでしょうがないですね。

電撃オンライン スタッフコメント

どもです、まり蔵です。突然ですが、電撃オンラインのページ上部にあるナビゲーションバーに、「電撃Online Games」や「電撃ハードゲーマー」といったアイコンがあるのをご存じですか？　これは、各スタッフが担当するゲームの特集コーナーなのです。まり蔵が担当するミステリー系「まり蔵探偵事務所」のほかに、ごえモン担当の「G-net」や、カネキング&kbjが担当する「ケンカするならゲームでやれ！」などがありますので、ぜひのぞいてみてください～。

News & Goods Information

グッズの最新情報から最新ダウンロードコンテンツ、キャンペーンまで、電撃ゲームスがオススメする情報をお届けする本コーナー。オトクな情報が満載なので見逃さないように！

News 「関ヶ原」いよいよ合戦開始！『戦国BASARA3』発売記念イベントに密着！

7月29日、『戦国BASARA3』の発売を記念して、秋葉原のソフマップ秋葉原アミューズメント館と新宿のビックカメラ新宿西口店の2店舗でサイン会とトークイベントが行われた。まず秋葉原のイベントに本作のプロデューサー・小林裕幸氏とディレクターの山本真氏が登場。集まった多くのファンに制作秘話や本作の見どころなどを語った。また第二部では、徳川家康役の大川透氏が登場！　本作で成長した家康に対する熱い思いや、進化したアクションをアピールしていた。その後、小林氏と山本氏は新宿ビックカメラへ移動。ここでも集まった多くのファンと談笑しながらサイン会を行った。あいにくの天候ではあったが、この日を待ちわびた多くのファンの声援を受け、小林氏、山本氏ともに「かなりのボリュームがあるので、存分に楽しんでほしい。進化した『戦国BASARA３』をたくさんのユーザーの方に遊んでいただきたい」と語った。



DATA 戦国BASARA3
- カプコン
- PS3/Wii　●発売中
- PS3:¥6,990（税込）/Wii:¥5,990（税込）

News マクドナルドと『太鼓の達人』のコラボ！　衣装や隠し曲が選べる！

7月22日に発売されたDS『太鼓の達人DS ドロロン！ヨーカイ大決戦!!』。本作がなんとマクドナルドとコラボ！　9月10日よりマクドナルドで始まるハッピーセットに、マクドナルドの制服などに身を包んだ「着せ替えどんちゃん」が付いてくる。ハッピーセットに付いてくるどんちゃんは「マクドナルドン」「モーツアルどん」「わだいこどん」「さつまいもどん」など全8種類となる。なお、着せ替えどんちゃんから流れる曲をDSのマイクでソフトに聞かせると、おもちゃのどんちゃんと同じ衣装がゲーム内でゲットできるほか、隠し曲「パパマママック」を遊ぶことができるようになる。ここだけでしかもらえないアイテムなので、ファンならぜひゲットしよう。







DATA 太鼓の達人DS ドロロン!ヨーカイ大決戦!!
- バンダイナムコゲームス
- DS　●発売中
- 価格：¥5,040（税込）

News 『クイズ!ヘキサゴンII』に体験版とゴールデン羞恥心イベントが配信開始!

東京・お台場のフジテレビ内で8月31日まで開催されている「お台場合衆国2010」にて、DS『クイズ！ヘキサゴンII』の体験版と特別イベントの配信が開始された。体験版はニンテンドーDSがあれば誰でも受信することができる。配信される特別イベントは「ゴールデン羞恥心イベント」と呼ばれており、このイベントをプレイすると「お台場プレジデント」の称号を獲得できる。配信場所はフジテレビ社屋25Fの特設ゾーン。「クイズ！ヘキサゴンII はちたま夏まつり」のなかで受け取れる。

DATA クイズ!ヘキサゴンII
- バンダイナムコゲームス
- DS　●発売中
- 価格：¥5,040（税込）



News アイルー農場に行って収穫を体験してみないか？

カプコンのケータイサイト「モンハン部」の部員を対象としたイベントツアー「アイルー農場プロジェクト」の参加者の募集が開始された。募集人数はペア15組30名。ツアーでは収穫体験が行えるほか、『ぽかぽかアイルー村』でのゲーム大会もある。応募方法は「モンハン部」の申し込みフォームから応募すればOK。日程は9月26日（日）を予定しており、場所は千葉県某所。



DATA モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
- カプコン
- PSP　●8月26日発売
- 価格：¥5,040（税込）

Goods 『FFXIV』用PCにいかが？「GeForce GTX460」搭載グラボが発売

リンクスインターナショナルはGPUに「NVIDIA GeForce GTX460」を搭載したグラフィックボードを8月7日より全国のPCショップで発売開始した。搭載メモリは「GDDR5 1024MB」。オーバークロック用のユーティリティソフト「EVGA PRECISION」が付属し、コアクロックの変更からファンスピードの調整までが可能。出力端子はDVI-I出力×2、mini HDMI出力×1。本製品は実売価格¥24,800前後のミドルレンジに相当するボードで、『FFXIV』の推奨スペックに達している。推奨環境でのスコアはLowで4500、Highで2500程度とのこと。9月発売の『FFXIV』に向けて、環境を先取りしてみてはいかが？





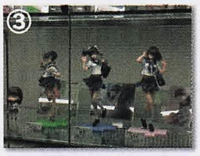
DATA
- メーカー：EVGA
- GPU：NVIDIA GeForce GTX460
- メモリ：GDDR5 1024MB
- 実売予想価格：¥24,800（税込）

News 六本木のど真ん中にKONAMIのアンテナショップが開店！

KONAMIは7月23日、本社オフィスを構える東京ミッドタウンに、同社のアンテナショップ「コナミスタイル 東京ミッドタウン店」をオープンした。本店舗では、ここでしか手に入らない限定オリジナル商品が販売されるほか、同社を流通として扱っている商品を手にとって見ながら購入できる。また、発売前の商品をユーザーが体験できる機会なども用意されるという。本店舗のオープンにあたって、同社取締役副社長の永田昭彦氏は「店内には売れ筋の商品を並べるというよりは、Konamiで取り扱っている商品を図書館のように並べていきたい」と述べ、「ゲームファンではない方も多く訪れる東京ミッドタウンで、そういった方々にアピールしていきたい」と語った。オープン当日は「武装神姫」の全フィギュアが陳列されていたほか、『ラブプラス』のねんどろいどなども展示されていた。なお、このねんどろいどはオープン前夜に届いたものだったという。そのほか、『ラブプラス』や『beatmania II DX』のキャラの等身大POP（¥10,000、税抜）が置かれており、店内を彩っていた。







①東京ミッドタウンの地下1F、同社オフィスの真下に店舗を構える。準備は6月中旬から行われていた。②店内左手にはきらめき高校がある地域周辺を再現したジオラマが置かれている。③フィギュアなども多数展示されている。

DATA コナミスタイル 東京ミッドタウン店
- 場所：東京ミッドタウンイーストB1F
- 営業時間：10：00～21：00
- http://www.konamistyle.jp/sp/shop/tmt/

●ロケテも好評の『ガンダム EX.VS』
アクティ：うちはあまりアーケードを目立つ位置に露出しないんですが、本作の記事はよくPVを稼いでくれますね。
カネキング：サムネイルをスサノオからドラゴンガンダムに変更したのがよかったんですかね。
アクティ：そこかい！
カネキング：それはさておき、先日、ロケテストが行われていたのですが、結構人も集まっていたみたいですよ。ただ、ターンXの調整があまり行われていなかったようで、強すぎちゃってたみたい。
アクティ：これ、稼働は秋でしたっけ？
カネキング：ええ。なのでまだまだ調整の余地はあるので大丈夫かと。

●整理券があっても会えるのは夜!?
アクティ：同じくアーケードの話題です。こちらは『ラブプラス』ですね。これはカネキングによる渾身のレポートですよ。
カネキング：このロケテスト、急な話だったんですよね。でも行ってよかった。
アクティ：『ラブプラス』は4gamerさんがやはり一番知名度があるので、なかなか上位には来られないんですが。
カネキング：それにしても人がすごかったです。開店してすぐに整理券をもらって、実際にプレイできるのは夜、みたいな感じでしたよ。
アクティ：某テーマパークか！
カネキング：機能としてもアーケードならではの目の付けどころはいいんじゃないかなと思います。DS版では見られないデート中の遊びをミニゲームでできる、ということで。画質もすごくいいですし、ヘッドホン端子も付いてますから、誰にも邪魔されることなくプレイができる。
アクティ：そういや、この時期ロケテ祭りじゃなかった？
カネキング：ええ、裏のゲーセンでは『ポップンミュージック』の新作、近くのゲーセンでは『スーパーストリートファイターIV』のロケテをやってましたからね。この週の秋葉原は戦場でしたよ。

●熱海はまさしく熱かった！
アクティ：これもカネキングが行ってきたレポートですね。
カネキング：個人的には6月のE3 2010よりもこの取材は大変でした。
アクティ：何が大変だったの？
カネキング：一番はARマーカーを使った彼女達を3人ぶん撮らなきゃいけなかったことですね。実際に撮ってみて目線がどこにあるかを確認しないといけない。イベント会場に備え付けのマーカーをそのまま撮ったらデカすぎて、みんなで30mくらい下がってたりとか。僕の個人的なベストショットは市長と寧々さんのツーショットですね（笑）。

電撃オンライン スタッフコメント
夏です！　熱いです!!　毎日のアイスが心の支えのkbjです。上では7月のニュースランキングを紹介していますが、ここではワンフェスの記事を勝手にお伝えします。記事には画像がたくさんあるので、全部見るのは大変だと思うのですが、我々も相当大変でした。撮影ももちろんですが、画像加工、そして登録と、3段階の過程があるのです。見る人はそんなことは気にしなくていいんですが、「お疲れさま」と心のなかでつぶやいてもらえると、我々の苦労も報われます。

初登場タイトルが席巻する中、『Wii Party』が1位を奪取!



電撃ゲームスランキング

RANKING

集計期間 6月28日～8月1日

今号は初登場タイトルで賑わった。そんな中、『Wii Fit Plus』は200万本、『New スーパーマリオブラザーズ Wii』は400万本の突破が間近となっていることにも注目。

Market アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる ゲームソフト売り上げランキング

『Wii Party』が50万本以上を売り上げ、初登場1位を獲得。また『イナズマイレブン3』が、2つのバージョンで2位と3位に入った。

1 Wii Party
Wii ■任天堂 ■ETC ■¥4,800 ■10.07.08
月間: 52万1911本 累計: 52万1911本



あらかじめ作った自分そっくりの似顔絵キャラクターで、気軽に楽しめるパーティゲーム。嵐のメンバーが遊んでいるCMでもおなじみ。

2 イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク
DS ■レベルファイブ ■RPG ■¥4,980 ■10.07.01
月間: 39万3904本 累計: 39万3904本



人気シリーズ第3作。『スパーク』と『ボンバー』では、敵として戦えるチーム、ストーリー、必殺技、キャラクター、テーマ曲などが異なる。

3 イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ボンバー
DS ■レベルファイブ ■RPG ■¥4,980 ■10.07.01
月間: 33万7230本 累計: 33万7230本



敵チームとして「魔界軍団Z」が『ボンバー』だけに登場する。ちなみに『スパーク』だけに登場する敵チームは「天空の使徒」。

4 戦国BASARA3
PS3 ■カプコン ■ACT ■¥6,990 ■10.07.29
月間: 24万2082本 累計: 24万2082本



個性豊かな戦国武将達が登場し、簡単操作で華やかな技が出せるシステムが魅力のシリーズ最新作。同時発売のWii版も23位に初登場。

5 初音ミク -Project DIVA- 2nd
PSP ■セガ ■ACT ■¥6,090 ■10.07.29
月間: 23万7892本 累計: 23万7892本



初音ミクの魅力と、シンプル操作のリズムゲームが合体。曲ごとに制作されたプロモーションビデオには思わず見入ってしまう。

順位	タイトル	データ	月間	累計	機種
6	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	■SCE ■RPG ■¥6,980 ■10.07.08	23万7096本	23万7096本	PS3
7	ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～	■任天堂 ■S・RPG ■¥4,800 ■10.07.15	20万2627本	20万2627本	DS
8	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	■スクウェア・エニックス ■ETC ■¥6,090 ■10.07.15	19万4696本	19万4696本	Wii
9	実況パワフルプロ野球2010	■KONAMI ■SPG ■¥6,980 ■10.07.15	18万5489本	18万5489本	PS3
10	太鼓の達人DS ドロロン!ヨーカイ大決戦!!	■バンダイナムコゲームス ■ETC ■¥5,040 ■10.07.01	14万5646本	14万5646本	DS
11	牧場物語 ふたごの村	■マーベラスエンターテイメント ■SLG ■¥5,040 ■10.07.08	12万447本	12万447本	DS
12	スーパーマリオギャラクシー2	■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■10.05.27	11万6429本	75万102本	Wii
13	LAST RANKER (ラストランカー)	■カプコン ■RPG ■¥5,990 ■10.07.15	9万7623本	9万7623本	PSP
14	実況パワフルプロ野球2010	■KONAMI ■SPG ■¥5,250 ■10.07.15	8万7652本	8万7652本	PSP
15	フェイト/エクストラ	■マーベラスエンターテイメント ■RPG ■¥6,279 ■10.07.22	8万5765本	8万5765本	PSP
16	絵心教室DS	■任天堂 ■ETC ■¥2,800 ■10.06.19	6万6862本	11万1018本	DS
17	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト)	■アークシステムワークス ■FTG ■¥7,140 ■10.07.01	6万6844本	6万6844本	PS3
18	デジモンストーリー ロストエボリューション	■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥5,040 ■10.07.01	6万5557本	6万5557本	DS
19	トモダチコレクション	■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18	5万6487本	325万3176本	DS
20	仮面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大戦	■バンダイナムコゲームス ■ETC ■¥5,040 ■10.07.29	5万5517本	5万5517本	DS
21	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	■KONAMI ■SPG ■¥6,980 ■10.05.20	5万4811本	20万6395本	PS3
22	ラブプラス+	■KONAMI ■ETC ■¥4,800 ■10.06.24	5万4295本	15万7337本	DS
23	戦国BASARA3	■カプコン ■ACT ■¥5,990 ■10.07.29	5万3836本	5万3836本	Wii
24	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	■KONAMI ■SPG ■¥4,980 ■10.05.20	5万169本	14万1411本	PSP
25	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,490 ■10.04.28	4万5625本	126万8542本	DS
26	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	■KONAMI ■SLG ■¥5,250 ■10.06.24	4万5095本	10万3500本	DS
27	メタルマックス3	■角川ゲームス ■RPG ■¥6,090 ■10.07.29	4万3936本	4万3936本	DS
28	New スーパーマリオブラザーズ Wii	■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03	4万3214本	394万228本	Wii
29	Wii Fit Plus	■任天堂 ■ETC ■¥2,000 ■09.10.01	3万9993本	199万8407本	Wii
30	モンスターハンター フロンティア オンライン	■カプコン ■ACT ■¥6,090 ■10.06.24	3万6964本	13万1515本	Xbox 360

※電撃ゲームスランキングの価格はすべて税込です。

読者の声 『戦国BASARA3』の表紙は、今までの中で最高のショットだったと思います。特集も内容が充実していて、とても役立ちました(34歳、男性)/『Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ』のカラーイラストは、とてもかわいかったです(25歳、女性)

Readers 電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!
読者購入ランキング TOP30

『戦国BASARA3』が、ポイント数でほかを大きく引き離した。売り上げランキング同様、初登場タイトルが目立つ。

1 戦国BASARA3
PS3 ■カプコン ■ACT ■¥6,990 ■10.07.29 — 25120 Point



売り上げランキングでは4位だったが、こちらでは1位を獲得。期待のソフトランキングでも常に上位だっただけに、当然の結果といえよう。

2 LAST RANKER（ラストランカー）
PSP ■カプコン ■RPG ■¥5,990 ■10.07.15 — 20145 Point



弱肉強食の世界に身を投じて、最強を目指す主人公・ジグの激闘を描くRPG。独自の世界観と、緊張感あふれるリアルタイムバトルが魅力。

3 フェイト／エクストラ
PSP ■マーベラスエンターテイメント ■RPG ■¥6,279 ■10.07.22 — 16785 Point



PC版の人気タイトル『フェイト／ステイナイト』の世界観がベースとなっているRPG。人気声優の丹下桜さんがセイバーの声を務めていることも話題。

4 BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT（ブレイブルー コンティニュアム シフト）
PS3 ■アークシステムワークス ■FTG ■¥7,140 ■10.07.01 — 15488 Point



アーケードの人気FTGが家庭用に登場。キャラの追加、新たなバランス調整、新モードの追加などにより、アーケード版のファンも納得の出来に。

5 ゼノブレイド
Wii ■任天堂 ■RPG ■¥6,800 ■10.06.10 — 15120 Point



神の体の上に栄えた世界で、成長と創造をテーマにした壮大な物語が描かれる。前号より順位を2つ落としたとはいえ、まだまだ人気は健在のようだ。

順位	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point	機種
6	メタルマックス3	角川ゲームス	RPG	¥6,090	10.07.29	14985	DS
7	ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～	任天堂	S・RPG	¥4,800	10.07.15	13875	DS
8	モンスターハンター フロンティア オンライン	カプコン	ACT	¥6,090	10.06.24	13656	Xbox 360
9	初音ミク -Project DIVA- お買い得版	セガ	ACT	¥3,300	10.06.24	13545	PSP
10	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	SCE	RPG	¥6,980	10.07.08	13342	PS3
11	TRICK×LOGIC シーズン1	SCE	AVG	¥2,980	10.07.22	12654	PSP
12	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	KONAMI	ACT	¥5,229	10.04.29	12547	PSP
13	GOD EATER（ゴッドイーター）	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.02.04	12453	PSP
14	ネオジオヒーローズ ～アルティメット シューティング～	SNKプレイモア	STG	¥5,040	10.07.29	11575	PSP
15	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	アクアプラス	AVG	¥7,140	10.06.24	11420	PS3
16	イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	日本ファルコム	ACT	¥6,090	10.07.29	11147	PSP
17	イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ ボンバー	レベルファイブ	RPG	¥4,980	10.07.01	10687	DS
18	イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ スパーク	レベルファイブ	RPG	¥4,980	10.07.01	10452	DS
19	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～	ガスト	RPG	¥7,140	10.06.24	10021	PS3
20	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	スクウェア・エニックス	ETC	¥6,090	10.07.15	9578	Wii
21	モンスターハンター3（トライ）	カプコン	ACT	¥7,340	09.08.01	9354	Wii
22	ライオットアクト 2	マイクロソフト	ACT	¥7,140	10.07.08	9101	Xbox 360
23	ラブプラス+	KONAMI	ETC	¥4,800	10.06.24	8257	DS
24	初音ミク -Project DIVA- 2nd	セガ	ACT	¥6,090	10.07.29	7547	PSP
25	武装神姫 バトルマスターズ	KONAMI	ACT	¥5,800	10.07.15	7102	PSP
26	ニーア レプリカント	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥7,800	10.04.22	6952	PS3
27	.hack//Link（ドットハック・リンク）	バンダイナムコゲームス	A・RPG	¥6,279	10.03.04	6547	PSP
28	アラン ウェイク	マイクロソフト	A・AVG	¥7,140	10.05.27	5358	Xbox 360
29	ブレイブルー ポータブル	アークシステムワークス	ACT	¥5,040	10.02.25	4714	PSP
30	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	10.01.09	3487	PSP

Market VS Readers 光と闇の戦いではなく、「光と闇」同士の戦い

僕だけ？　なのかもしれませんが、ちょっと意外に感じたのが、ゲームソフト売り上げランキングの上位。『Wii Party』が第1位で、『イナズマイレブン3 世界への挑戦！！ スパーク』(第2位)、『同 ボンバー』(第3位) を押さえました。楽しいソフトだということはもちろん知っていますし、Wii本体の普及台数も、常日ごろ、意識はしているのですが、『イナズマイレブン』最新作を押さえるようなものだとは思っていませんでした。2タイトルを合計すればもちろん上回るわけですが、ちょっとびっくりです。

もう1つ、ちょっとだけおもしろかったのが、『ファイアーエムブレム』と『白騎士物語』。『ファイアーエムブレム』のサブタイトルが『新・紋章の謎 ～光と影の英雄』、『白騎士物語』は『-光と闇の覚醒-』です。いや、まぁ、なんというか、(『ファイアーエムブレム』はリメイクタイトルなのですが) 昔からRPGのテーマは変わらないんだなぁと、あらためて「光と闇の戦い」というテーマの根強い人気に驚かされました。

ちなみにランキングを見てみると、ゲームソフト売り上げランキングでは『白騎士物語』が第6位 (約24万本)、『ファイアーエムブレム』が第7位 (約20万本) で、ほとんど差がありませんでした。一方の読者購入ランキングでは『ファイアーエムブレム』が第7位、『白騎士物語』が第10位。順位こそちょっとだけ開きましたが、ポイントはほとんど変わりません。この結果もまた、RPGというジャンルの根強い人気を示しています。

もう1つ注目してみたいのが、『モンスターハンター』です。Xbox 360の『モンスターハンター フロンティア オンライン』ですが、ゲームソフト売り上げランキングでは第30位と下がってしまいましたが、読者購入ランキングでは第8位です。やはりHDの画面で『モンスターハンター』をプレイしたいというユーザーさんが多かったのでしょうか？　ゲーム専門誌のアンケートではちょっと見えにくいのですが、新規の (過去に『モンスターハンター』をプレイしたことがない) ハンターさんが多いのであれば、年末の『MHP 3rd』発売に向けて楽しみなところです。

また、『モンスターハンター』ではもう1本、Wiiの『モンスターハンター3 (トライ)』が第21位に戻ってきました。この傾向も、電撃ゲームス編集部としてはかなりうれしいところです。かなり濃い内容の連載記事を続けていますので、プレイの合間にぜひ、チェックしてみてください。この記事の内容、全部知っていたという人は絶対いないと思います。(株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部 倉西誠一／201008091359)

読者の声 「Xbox 360 DENGEKI GAMES SELECTION 2010 SUMMER」の付録はとても楽しめました。Xbox 360版だけのソフトがもっと増えてほしい (36歳、男性) ／格ゲーの特集を見てみたい。有名なゲームからマイナーなゲームまで紹介してほしいです (26歳、男性)

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

『戦国BASARA3』が、読者購入ランキングと読者人気ランキングで1位を獲得。その人気ぶりがうかがえる。

読者人気ランキング

設問 最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください

1	戦国BASARA3	PS3	■カプコン ■ACT ■¥6,990 ■10.07.29	26745 Point	
2	モンスターハンター フロンティア オンライン	Xbox 360	■カプコン ■ACT ■¥6,090 ■10.06.24	21454 Point	
3	モンスターハンターポータブル 2nd G [PSP the Best]	PSP	■カプコン ■ACT ■¥2,100 ■09.12.24	21010 Point	
4	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～	PS3	■ガスト ■RPG ■¥7,140 ■10.06.24	16584 Point	
5	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	■KONAMI ■ACT ■¥5,229 ■10.04.29	16010 Point	
6	TRICK×LOGIC シーズン1	PSP	■SCE ■AVG ■¥2,980 ■10.07.22	13475 Point	
7	ゼノブレイド	Wii	■任天堂 ■RPG ■¥6,800 ■10.06.10	13241 Point	
8	メタルマックス3	DS	■角川ゲームス ■RPG ¥6,090 ■10.07.29	12987 Point	
9	初音ミク -Project DIVA- 2nd	PSP	■セガ ■ACT ■¥6,090 ■10.07.29	12415 Point	
10	初音ミク -Project DIVA- お買い得版	PSP	■セガ ■ACT ■¥3,300 ■10.06.24	11987 Point	
11	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	PS3	■SCE ■RPG ■¥6,980 ■10.07.08	11574 Point	
12	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト)	PS3	■アークシステムワークス ■FTG ■¥7,140 ■10.07.01	10741 Point	
13	フェイト／エクストラ	PSP	■マーベラスエンターテイメント ■RPG ■¥6,279 ■10.07.22	9354 Point	
14	GOD EATER (ゴッドイーター)	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.02.04	9241 Point	
15	HOSPITAL. 6人の医師	Wii	■アトラス ■AVG ■¥6,980 ■10.06.17	8726 Point	
16	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥6,090 ■10.01.09	8547 Point	
17	モンスターハンター3(トライ)	Wii	■カプコン ■ACT ■¥7,340 ■09.08.01	8155 Point	
18	ラブプラス+	DS	■KONAMI ■ETC ■¥4,800 ■10.06.24	7982 Point	
19	ライオットアクト 2	Xbox 360	■マイクロソフト ■ACT ■¥7,140 ■10.07.08	7547 Point	
20	ラブプラス	DS	■KONAMI ■ETC ■¥5,800 ■09.09.03	6214 Point	

期待のソフトランキング

設問 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください

1	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■価格未定 ■発売日未定	20526 Point	
2	ポケットモンスターブラック・ホワイト	DS	■発売:㈱ポケモン／販売:任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■10.09.18	19875 Point	
3	キングダム ハーツ Re:コーデッド	DS	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,490 ■10.10.07	18265 Point	
4	モンスターハンターポータブル 3rd	PSP	■カプコン ■ACT ■価格未定 ■2010年末発売予定	17415 Point	
5	大神伝 ～小さき太陽～	DS	■カプコン ■A・AVG ■¥5,040 ■10.09.30	14785 Point	
6	デッドライジング2	PS3	■カプコン ■ACT ■¥7,990 ■10.09.30	14354 Point	
7	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	■カプコン ■ETC ■¥3,990 ■10.08.26	13987 Point	
8	Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ	DS	■バンダイナムコゲームス ■A・RPG ■¥5,040 ■10.10.28	12745 Point	
9	剣と魔法と学園モノ。3	PS3	■アクワイア ■RPG ■¥7,329 ■10.09.16	12141 Point	
10	Fable III	Xbox 360	■マイクロソフト ■RPG ■¥7,140 ■10.10.28	11875 Point	
11	The Legend of Zelda:Ocarina of Time 3D (仮)	3DS	■任天堂 ■A・AVG ■価格未定 ■発売日未定	10742 Point	
12	黄金の太陽DS 漆黒なる夜明け	DS	■任天堂 ■RPG ■価格未定 ■発売日未定	9368 Point	
13	二ノ国 漆黒の魔導士	DS	■レベルファイブ ■RPG ■¥6,800 ■10.12.09	9147 Point	
14	トリニティ ジルオール ゼロ	PS3	■コーエーテクモゲームス ■A・RPG ■¥8,190 ■今秋発売予定	8825 Point	
15	ファイナルファンタジーXIV	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■価格未定 ■2011年3月上旬発売予定	8654 Point	
16	フロントミッション エボルヴ	PS3	■スクウェア・エニックス ■STG ■¥8,190 ■10.09.16	8145 Point	
17	TRICK×LOGIC シーズン2	PSP	■SCE ■AVG ■¥2,980 ■10.09.16	7587 Point	
18	けいおん! 放課後ライブ!!	PSP	■セガ ■ACT ■¥6,090 ■10.09.30	7358 Point	
19	英雄伝説 零の軌跡	PSP	■日本ファルコム ■RPG ■¥6,090 ■10.09.30	7125 Point	
20	Fallout: New Vegas	PS3	■ベセスダ・ソフトワークス ■RPG ■¥8,190 ■10.11.04	6210 Point	

お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングは、アンケートハガキ(P.114)からお答えください。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、26の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声 『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』のコラボ情報は、グッズやフラッシュアニメがとてもかわいらしくていいなと思いました(17歳、女性)／『ペルソナ3』ファンなので、「Pの奇蹟」企画のページはいつも楽しみにしています(29歳、男性)



夏のうちに遊んでおきたいタイトルがズラリ!
電撃ゲームスレビュー

注目の『TOP なりダンX』が登場！『TOP』の続編となる本作はリメイクでどう変わった!? ほかにもAVGからRCGまで多彩なジャンルの作品を掲載しています。

今月のレビュータイトル

- ●モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
- ●テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)
- ●エースコンバットX2 ジョイントアサルト
- ●ModNation 無限のカート王国
- ●ケイン アンド リンチ 2 ドッグ・デイズ
- ●コープスパーティ ブラッドカバー リピーティッドフィアー
- ●スプリットセカンド

編集長おしょうの『レビュアーに聞く！』



夏の終わりまでに注目の新作＆積みゲーをプレイしたい今日この頃

編集長**おしょう**

今年の夏もいつの間にか後半に突入。ひと昔前は夏商戦という言葉もよく聞かれたゲーム市場ですが、近年は夏の発売タイトルが若干少なめな印象ですな〜。とはいえ昨年は『ドラゴンクエストIX』という大作が登場しましたし、今年も『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』をはじめとした注目タイトルが発売されます。画面だけではどんなゲームかわかりにくい本作については、右のレビュー＆おいらとレビュアーとの対談をご覧ください。

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスレビュー」では、読者のみなさんのご意見やレビューを掲載させていただいております。募集するのは2種類のレビューです。1つ目は、あなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビュー。そして2つ目は個別のレビューや、コーナー自体に対する御意見やご感想になります。Vol.13で掲載されるのは9月10日までにいただいた投稿ぶんとなります。ぜひゲーム&レビューへの思いを寄せてください！

募集1 読者レビュー

2009年9月以降に発売されたゲームソフトについてのレビューを募集します。レビューを送る際には、必ず対象のゲームソフトのタイトルと、そのタイトルの機種を明記したうえで、ハガキや封書、メールにて編集部までお送りください。レビュー内容については、そのタイトルに関することであれば原則的に自由ですが、文章の表現については、掲載時に編集部にて一部修正させていただく場合もありますので、ご了承ください。また、レビューの文章量については300文字以上を目安にお書きいただければと思います。ペンネームがある場合は記載を忘れずに！

募集2 レビュアーに一言!

「電撃ゲームスレビュー」で掲載しているレビューについてのご意見を募集いたします。掲載されている各タイトルのレビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」などといったご感想、ご意見などを電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記のうえ、ハガキや封書、メールにてお寄せください。かなりきつく書いていただいても問題ありません。率直なご意見をお願いいたします。文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を一部修正させていただく場合がございます。ご了承ください。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を明記のうえ、必要な切手を貼って、右記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を明記のうえ、右記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書の宛先
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言！」係まで
メールアドレス
games-review@ml.asciimw.jp

※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。また、ハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

今号の1本



◀村にたくさんのアイルーを呼び、村を発展させるのが目的の本作。『MH』シリーズでおなじみの大型モンスターの素材を得るのも大事なクエストの1つとなる。

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

PSP ●カプコン ●ETC ●￥3,990（税込）（記事はP.118） 8/26発売

「なんでそんなに元気かって？ 元気で楽しくいれば、いいことしか起こらないからよ♪」。これは、牧場でポポの世話をするミルクというアイルーに言われた言葉です。最近消極的で元気がなかった私、いつも元気な彼女の言葉に思わずハッとしてしまい、今でも一番印象深く残っています。本作はアイルーにいい大人が感情移入してしまう、ちょっと不思議な作品なんですよ。さて、本作の主役である"アイルー"というキャラクターは『モンスターハンター（以下、MH）』シリーズに登場する獣人族。このアイルーにスポットライトを当て、アイルーの生活を体験していきます。担当ライターとして半年近く紹介してきましたが、デフォルメされたアイルーが初めて動き出したときは、やっぱり「オォ」と思いました。可愛くてどうしようかと（笑）。次の感動はダッシュをしたとき。アイルーが">＜"の顔でダダダッと走り回るんです。「目をつぶったら前が見えないよ！」と笑いが込み上げつつも、一生懸命走る無邪気さに胸キュン。可愛いというより、いとおしい。さて本作の目的は、村を大きくして住人を増やすことです。序盤は施設を作るべく"ぽかぽかポイント"集めに必死になると思います。来る日も来る日もボタンを連打して採取をしているとちょっとダレてきてしまい、いわゆる"作業ゲー"となってしまうのですが、考えようによってはいいところカモ。現代人は情報収集に忙しいですから、採取をしながらほかのことをするのもいいと思うんです。アイルーが初めてのアイテムを手に入れたら「ブッビッビッビブー!!!!」という音が鳴るので、ちゃんと見ておきたい部分は逃しません。そして村を拡張していき、アイルーが増えると、持て余していた時間のパラダイムシフトが起こります。今まではゲーム内の1日を採取と施設拡張に費やしていたハズでしたが、住人が増えると採取を手伝ってくれるので、時間に余裕が出てきます。そこから住人に話しかけ始めたときに『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』という作品の本領が発揮されます。みんなチャーミングで、コミュニケーションを楽しんでいるだけで1日が過ぎる、そんな風にプレイスタイルが変わってくると思いますよ。そうなってくると今度は「もっといろんなアイルーに会いたい！」となってくるワケです。このアイルー集めのためには採取クエストも重要。ただ、これがかなり手ごわい。押せ押せではダメだし、かといってゆっくりではアイルー達のやる気が失われてしまう。マルチプレイでは「ちょっと休む！」とか「ここは逃げよう」など友達とコミュニケーションしながらプレイする楽しさがあります。クエストはやり込み要素たっぷりのわりに操作は簡単なので、親子や恋人同士でまったりプレイするのもオススメ。すべてのアイルーを集めるのはかなり大変ですが、集めたいと思わせるだけの可愛さ＆魅力があります。冒頭に紹介したミルクちゃんのように、みなさんも心がぽかぽかするような、とっておきのアイルーと出会えますように！ （きゃんこ）

おしょうのココが知りたい！

おしょう：本来の『モンハン』シリーズとは異なるゲーム性なのは知っていましたが、より詳しいゲーム内容が知りたかったので、いろいろなライターさんに聞いてみました。個人的な結論としては「アイルーとの交流を楽しむ」という部分がメインとなる作品かな？

きゃんこ：少なくても数日間やり込んでクリア、というゲームではないですね。探検クエストだけでなく、村の拡張や採取など、やること自体はすごく豊富ですが。

おしょう：タイトルが表すように毎日コツコツと楽しむ"日記"という感覚が正しいしかも。

きゃんこ：あと「アイルーとの交流」という視点で見た場合、オンラインプレイなどの多彩なシチュエーションごとにアイルーのセリフが違ったりと、細かい部分も注目ですね。

読者レビュー イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

機種：PSP ジャンル：ACT 発売日：2010年7月29日

日本ファルコム版の『ディシディア ファイナルファンタジー』あるいは『テイルズ オブ バーサス』というところだろうか。バトル部分は最近の『イース』のシステムがベースになっていて、ファルコムらしさは出ている。コレクション要素も及第点だと思う。しかし風呂敷の広げ方が半端でファンへのアピール度がいまいち。どうせなら『イース vs. ドラゴンスレイヤー』と題して、初代『ドラゴンスレイヤー』の主人公や3作目の『ロマンシア』、さらに『ソーサリアン』などのキャラも参戦させれば、往年のファルコムファンにもアピールできたのでは。せっかくRPGの老舗なのだから、そこをアピールしないともったいないと思う。 （茨城県・のけもの）

レギュラーレビュアー

担当タイトル

- テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）… N
- エースコンバットX2 ジョイントアサルト … 葛城亮
- ModNation 無限のカート王国…… リチョーよしみ
- ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ… ツツライ、ユート
- コープスパーティ ブラッドカバー リピーティッドフィアー… リチョーよしみ
- スプリットセカンド…………………… ユート



リチョーよしみ

●年齢：25歳　●出身地：東京都　●性別：女
●好きなゲームジャンル：A・AVG＆TPS

今年の夏はゾンビ映画が充実していましたね。ゾンビ映画は大好きなのですが、鑑賞した日は必ず怖い夢を見ます。そのため、『バイオハザード』などのゾンビゲームをプレイしている期間は大体寝不足ぎみ……。



N

●年齢：23歳　●出身地：東京都　●性別：女
●好きなゲームジャンル：RPG

暑い日があまりにも続くので、涼しいゲームをやろうと思って私がチョイスしたのは『けっきょく南極大冒険』。ペンギンがよちよちと歩きながらゴールを目指すゲームですが、なぜだか好きなんですよね。

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）

PSP　●バンダイナムコゲームス　●RPG
●￥5,480（税込）
（記事はP.26）
発売中（8/5発売）



◀初代『なりダン』のリメイク作。コスチュームを装備すると、戦闘時にディオ＆メルがその衣装を身にまとい、ジョブを変えて戦う。

90　次々つながるコンボが楽しい!!

クリア▶○　プレイ時間▶25時間

コスチュームを着替えることで、どんな職業にもなれる「なりきり士」の力で世界を冒険していく物語。GBC版のリメイクですが、ダンジョンがランダム生成ではなく、新キャラも多数登場するため、基本的なストーリー以外はほぼ違うゲームのよう。コスチュームは2人の主人公ごとに40着ずつ用意されており、戦闘のバリエーションは豊富。さまざまな技を組み合わせてコンボをつなげるのが楽しく、50コンボを達成して敵を倒したときは爽快！　ただ『テイルズ オブ ファンタジア』の続編なので、前作のストーリーを知らないとわからないエピソードが多いかも。未プレイの人は同時収録されている『テイルズ オブ ファンタジア クロスエディション』をクリアしてからプレイするのがオススメです。　（N）

95　欠点が見当たらない良作

クリア▶×　プレイ時間▶20時間

シリーズ作のゲームシステムやおなじみのキャラを理解している私にとって、『なりダンX』は文句のつけどころがない作品。これが初めてプレイする『テイルズ オブ』シリーズという人でも、チュートリアルが親切なので十分楽しめると思います。主人公の双子が“なりきり士”で、いろんな職業になれるところが最高！　コスチュームを戦う相手によって変えたり、見た目がカワイイからと着てみたり……。各職業によって戦い方も異なるし、何よりコスチュームを収集するという楽しみもあるのです。『テイルズ オブ ファンタジア』の続編ということで、前作の主人公達が登場するのも嬉しい。物語の奥深さ、戦闘の爽快感、キャラの魅力、どれをとっても大満足です。ぜひ、多くの人に遊んでほしい！（れいちん）

エースコンバットX2 ジョイントアサルト

PSP　●バンダイナムコゲームス　●ACT
●UMD版：￥5,229（税込）／DL版：￥5,230（税込）
（記事はP.142）
8/26発売



◀新たに協力プレイで戦うミッションが追加された最新作。また、シリーズで初めてレシプロ機が使えるようになっている。

85　仲間とともに世界の空で飛べ!!

クリア▶○　プレイ時間▶15時間

シリーズ初のアドホック通信による共同作戦ミッションがおもしろい！　キャンペーンモードの各所で発生するジョイントアサルトミッションは、作戦区域の異なるミッションをほかのプレイヤーと協力して同時攻略することで、「世界中で起きている戦争に自分が介入している」という実感が得られます。また、一部の難しいミッションもアドホック通信を介して協力プレイすればぐっと難易度を下げられるので、「エースコンバットは難しいからクリアできない……」と考えている人にもオススメ。さらに登場する機体の種類も豊富で、アメリカで開発中の最新鋭機・F-35 ライトニングや、第二次世界大戦時に活躍した日本の零式艦上戦闘機など、ファンにはたまらない機体が多数参戦するのもポイント。　（葛城亮）

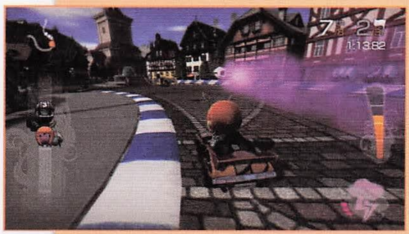
90　戦闘機好きなら遊ぶべし！

クリア▶○　プレイ時間▶32時間

戦闘機ゲーの最高峰なのは間違いない。本作では物理法則を無視した飛行を見せる敵が目立つなど、いい意味で現実離れした“ゲームらしさ”がいくぶん強まった印象だ。操作感やミッション内容など、全体的には従来のシリーズの魅力を堪能できる内容に仕上がっており、グラフィックや演出面のデキも申しぶんない。また、注目すべきは「キャンペーンモード」に完全対応したマルチプレイだ。多人数で遊ばないと進めないミッションがあるなど、マルチプレイ“推奨”の仕様と思っていいだろう。もっともその点をヌキにしても、マルチプレイには1度は試してみるべき魅力があることも付け加えておきたい。なお、難易度はソロ＆マルチプレイで8つの難易度が用意されているが、やや高めの印象だ。（城イドム）

ModNation 無限のカート王国

PS3 / PSP　●SCE　●RCG
●PS3：￥5,980（税込）／PSP：UMD版：￥4,980（税込）／DL版：￥3,800（税込）
発売中（7/29発売）



◀カートやコースが自由に作れるRCG。作ったカートやコースは自由に公開でき、世界中のユーザーに遊んでもらうことができる。

80　正統派ハチャメチャRCG

クリア▶×　プレイ時間▶6時間

デフォルメされたキャラクターは一見するとポップな印象ですが、風景などのグラフィックはかなりリアルです。レース中はアイテムを使用するなど運転以外の細かい操作も必要ですが、ストーリーモードを遊べば、レース中にチュートリアルを受けつつ自然と操作に慣れていけました。また、ウェポンやトラップなど、対戦相手を妨害するアイテムが豊富なうえにかなり効果的で、カンタンに逆転を狙いやすいため、1位を走っていても気が抜けません。レースゲームが苦手な私でも、コースを覚えてショートカットをしていけば、1位でゴールできるバランスも○。キャラクターの肌色が緑や紫に変更できるなど、海外のエキセントリックなセンスについていければクリエイトも楽しめるでしょう。　（リチョー）

80　走って、跳ねて、作って！

クリア▶×　プレイ時間▶8時間

パッと見は某カートレースゲームに似ているが、アイテム使用時の爽快感は本作のほうが断然高い。レース中の挙動が素直で、ドリフトなどをやりやすいので初心者にもとっつきやすいのが嬉しい。ただ、アイテムの効果がやや高めで一発逆転もあり得る反面、逆に納得できない負け方をしてしまうこともある。そのあたりはパーティーゲームとして割り切るほかないだろう。また、本作のウリはなんといっても特徴的なオンライン機能にある。特にカートのデザインやコースを自作できて、それを共有できるのが大きい。コースは作りながらカートを走らせて確認できるし、ある程度オブジェを作っておけば、あとは自動でゴールまでつなげてくれるので、軽い気持ちでコースを作成できるのがうれしい。　（PAPAN）

ゲストレビュアー

担当タイトル

- テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）… れいちん
- エースコンバットX2 ジョイントアサルト　城イドム
- ModNation 無限のカート王国………… PAPAN
- コープスパーティ ブラッドカバー リピーティッドフィアー… カワチ
- スプリットセカンド…………………… Gian

れいちん

●年齢：36歳　●出身地：サウジアラビア　●性別：女
●好きなゲームジャンル：ACT＆RPG

ここ10年くらい、ほぼ『テイルズ オブ』シリーズ担当の編集＆ライター。ちなみに来年でライター生活20周年。だけど、先月の収入は○万円。あるぇ～、おかしいなぁ(゜Д゜) 鳩と森田剛様（V6）としょこたんが好き。あとPUNKが血肉。

城イドム

●年齢：長老格（？）　●出身地：神奈川県　●性別：男
●好きなゲームジャンル：STG＆ACT

私はレビューするときにはいつも、どんな人に合うゲームなのか伝えることを心がけて書いている。ゲームの長所や短所のチェックだけでなく、「どういう人に向けて作られたゲームなのかな？」ってことに着目しながら読んでもらえると嬉しい。



ユート
●年齢：26歳 ●出身地：大阪府 ●性別：男
●好きなゲームジャンル：ACT&A・RPG

ボーカロイドに大ハマリ。今さら「裏表ラバーズ」と「初音ミクの消失」を聴きまくってます。歌ってみたシリーズの「ロミオとシンデレラ」＆「炉心融解」もイイ！ こんな声がほしいわ。オレは男だけど。



ツヅライ
●年齢：25歳 ●出身地：東京都 ●性別：男
●好きなゲームジャンル：RPG&ACT&FPS

暑い日が続きますが、体を壊さないように楽しい夏を過ごしましょう！ というわけで最近はXbox 360版の『モンスターハンター フロンティア オンライン』をプレイ中。まずはHR100を目指して頑張ります！



葛城亮
●年齢：26歳 ●出身地：千葉県 ●性別：男
●好きなゲームジャンル：S・RPG&3D STG

自宅で廃人養成ゲームと名高いPC用の歴史RTS『Civilization 4』を遊んでます。このゲームには「あと1ターンだけ」という名言がありますが、実際にプレイしているとその言葉の意味がよくわかります……。

ケイン アンド リンチ 2 ドッグ・デイズ

PS3 / Xbox360 ●スクウェア・エニックス ●ACT ●¥7,980（税込）（記事はP.140） 8/26発売



◀舞台を前作のアメリカから上海に変えた、ケインとリンチの2人。ここでも2人は警察やマフィアに追われ、必死に生き抜いていく。

75 3D酔いの耐性は高めに！
クリア▶○ プレイ時間▶7時間

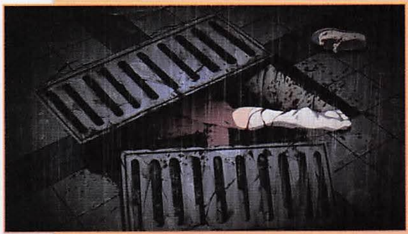
ビデオカメラで撮っているような映像表現が独特。キャラクターを操作している場面ではやや見にくく、ダッシュ状態ではカメラが激しく揺れるので3D酔いする人にはツライ。ですが、オプションでカメラの揺れをオフにできるのは○。また、壁やオブジェクトに張り付き、盾にしながら攻撃していくアクションは、慣れるまでに時間がかかり誤操作も多いです。さらに、ノーマル難易度でも敵の攻撃精度と耐久値が高いので、操作面も相まって最初は難しく感じるかも。慣れてくればポリタンクをつかむ→敵側に投げる→銃で撃つ→大爆発！ と、爽快なアクションでサクサク進めます。また、奪った現金の合計を競うアーケードモードはやれることが少ないのでマンネリしがち。スコアアタックが好きな人にはオススメ。（ツヅライ）

85 演出やキャラ同士のやり取りを楽しもう
クリア▶○ プレイ時間▶8時間30分

カバーを活用しながら進んでいく、スニーキングタイプのTPS。銃撃戦のシステムがオーソドックスだから安定して楽しめるけど、目新しさは少なめかな。個人的にキツく感じたのが敵の照準精度。カバーをやめると、どの場所からでも正確に弾丸を浴びせてくる。ダメージを受けたときに表示される赤い矢印を参考にして敵を探しても、その間に集中砲火を受けて倒されることが多かった。あと、武器の性能が明確にわからず、使って試すしかない点も不親切に感じたかな。ただ、銃撃戦に関しては、それら以外は満足。本シリーズの注目ポイントである暴力性の高い物語は結構好み。特に画面の表現は、ほかのTPS作品と比べるとかなりの臨場感があるぜ！ 登場人物同士の掛け合いも笑えて○!! （ユート）

コープスパーティ ブラッドカバー リピーティッドフィアー

PSP ●5pb. ●AVG ●¥6,090（税込） 発売中（8/12発売）



◀怨霊の住む廃校のなかで行われる果てしない惨劇。会話の選択肢やアイテムの選択によっては仲間が無残な死を迎えてしまうことも。

65 噛み締めるように恐怖を味わう
クリア▶× プレイ時間▶11時間

5つに分かれた物語を順番にかかわらず自由に選ぶことができるのは○。セーブデータもチャプターごとに分かれているので、好きなときに別のチャプターが遊べるのは便利！ 移動中はダッシュができないなど不便に感じることも多いですが、そのおかげで追い詰められる恐怖は倍増。ただ、画面が切り替わる際にキャラクターが一瞬硬直したり、メッセージスキップができなかったりなどの点が積み重なって、マップを探索するうちに、恐怖よりも面倒くささが勝ってしまいました。血などの直接的な暴力描写が多いのはホラーゲームらしくていいのですが、露骨な下ネタ表現が各所にあるのがちょっと……。また、チャプター5でトゥルーエンドにたどり着くためのヒントが少ないように感じました。（リチョー）

75 自らの手で廃校を探索する恐怖！
クリア▶× プレイ時間▶15時間

ただテキストを読み進めるのではなく、実際に廃校を調べて回るという行為が常に"何かが起こるのではないか"という恐怖心を煽ります。また、襲ってくる怨霊に対抗する手段がなく、逃げるしかないというシステムも緊張感を倍増させていますね。さらにBGMによる演出が見事で、突然聞こえてくるノイズなどに驚かされることも多々あり、ホラー作品としての魅力はたっぷりです。ただ、生理的にキツい場面や死体のCGなどが多いので、遊ぶ人を選ぶ作品かなとも思いましたね。また、物語の分岐やフラグを探しながら遊ぶタイプのゲームだけに、キャラクターの移動速度が遅かったり、シーンのスキップ機能がなかったりする点も不便に感じました。うーん、もうちょっとテンポがよければ！ （カワチ）

スプリットセカンド

PS3 ●ディズニー・インタラクティブスタジオ ●RCG ●¥7,140（税込）（記事はP.97） 9/9発売



◀架空のTV番組「スプリットセカンド」を舞台に行われる破壊と爆発が特徴のRCG。ゲージをためて、敵車を事故へとおいやろう。

80 ACT要素がかなり強目！
クリア▶× プレイ時間▶7時間

レース時にコースマップが表示されないのにオドロキ。「パワープレイ」で障害として使える物やどこでコースが変わるかなど、レースに勝つにはコースの特性を憶えることが必須ですね。「パワープレイ」でACT性がかなり高まってるから、突然現れる障害物に対する素早い反応も重要かも。純粋なRCGが好きな人には向かないかもだけど、オイラみたくRCGに興味アリ＆ACTが好きって人はハマる可能性大！ ド派手な演出と、相手を一気に大破できたときの気持ちよさもバツグン！ 不満は、敵車に向かって「パワープレイ」を仕掛けられる場所が決まっている点。さらに相手が画面上に映ってないと使用できないから、最終ラップに最下位から一発逆転、といった用途にはあまり使えないのが残念。（ユート）

85 割り切った作りの斬新なRCG
クリア▶○ プレイ時間▶16時間

相手の車を爆発させたり、周りの建物を爆発させたりと、とにかく爆発する演出が多くて楽しい。車を走らせている最中に相手をどうやって妨害するか考えながら走るので、今までのただコースを走らせるだけのRCGとは一味違う印象。スピードメーターやコースマップがないというのもRCGでは珍しく、プレイ中に不安になることもあるが、慣れてくると緊張感があっておもしろさを倍増させてくれる。オンラインモードも充実していて、3つのゲームモードがプレイ可能。とくに盛り上がるのは、順位を争うレースモード。相手の妨害に夢中になりすぎて、1位を取ることを忘れてしまいがちになる。妨害に成功したときに相手の悔しがっている声がすると思わずニヤリとしてしまうことも……。 （Gian）

PAPAN
●年齢：32歳 ●出身地：神奈川県 ●性別：男
●好きなゲームジャンル：ACT&RCG

とりあえずPZG以外だったらなんでも手を出してみる雑食ゲーマーです。ただ最近は時間がなくてなかなか満足にゲームができない場面も多く……。自分がもう1人いたら交代で仕事しながらゲームができるのに！ なんて妄想ばっかりしています。

カワチ
●年齢：28歳 ●出身地：東京都 ●性別：男
●好きなゲームジャンル：AVG

ファミコンの『リップルアイランド』をプレイしてから、すっかりAVGというジャンルのトリコになってしまったカワチです。前号の巻末コラムでじゅしさんが『最終電車』を名作だと仰っていましたが、完全に同意。俺はテロリスト編が好きです。

Gian
●年齢：25歳 ●出身地：福島県 ●性別：男
●好きなゲームジャンル：FPS&RCG

FPSとRCGが特に好きなライター。夏の暑さが苦手なので、部屋でクーラーを全開にしながら扇風機も全開にしていたらブレーカーが落ちてしまいました。そこで、体から冷たくなろうと思い、1日3食アイスを食べたら暑さがしのげるか実験中です。

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.114の読者アンケート記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
1	26日	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS テスト編	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
2	26日	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS デート編	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
3	26日	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS デート編テスト編 限定セットBOX	ディースリー・パブリッシャー	¥10479／ETC	

9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
4	2日	本気で学ぶ LECで合格る DS行政書士	スクウェア・エニックス	¥6090／ETC	
5	2日	マル合格資格奪取! 証券外務員二種	メディアファイブ	¥3800／ETC	
6	2日	マル合格資格奪取! 中小企業診断士試験	メディアファイブ	¥5800／ETC	
7	2日	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル!の段	ラッセル	¥5754／PZG	
8	2日	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル!の段 限定版	ラッセル	¥7854／PZG	
9	9日	ワンピース ギガントバトル!	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT	144
10	16日	マネパ1000万人のFXトレーニング ～レバレッジ規制対応版～	元気	¥3990／ETC	
11	16日	タカラトミー ザ・ベスト 人生ゲームQ DS 平成のデキゴト	タカラトミー	¥2940／TBL	
12	18日	ポケットモンスターブラック	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	¥4800／RPG	138
13	18日	ポケットモンスターホワイト	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	¥4800／RPG	138
14	23日	上海DS2	サンソフト	¥3990／PZG	
15	30日	探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶	アークシステムワークス	¥4179／AVG	162
16	30日	閉ざされた病棟 -DEMENTIUMII-	インターグロー	¥5040／A・AVG	
17	30日	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン	¥5040／A・AVG	162
18	9月	銀河鉄道999DS	カルチャーブレーン	¥5999／AVG	
19	9月	銀河鉄道999DS プレミアムボックス	カルチャーブレーン	¥9990／AVG	

10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
20	7日	キングダム ハーツ Re: コーデッド	スクウェア・エニックス	¥5490／RPG	
21	7日	天下一★戦国LOVERS DS	ロケットカンパニー	¥5040／AVG	
22	7日	天下一★戦国LOVERS DS 限定版	ロケットカンパニー	¥7140／AVG	
23	14日	東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／AVG	146
24	21日	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川書店	¥6090／AVG	
25	21日	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする DXパック	角川書店	¥9030／AVG	
26	28日	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン	¥5040／AVG	
27	28日	ザックとオンブラ まぼろしの遊園地	KONAMI	¥4980／AVG	
28	28日	Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ	バンダイナムコゲームス	¥5040／A・RPG	48
29	28日	Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ コレクターズエディション	バンダイナムコゲームス	¥7140／A・RPG	48

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
30	3日	ラジアントヒストリア	アトラス	¥6279／RPG	
31	25日	DS-PICOシリーズ サンリオピューロランド ワクワクおかいもの ステキなお部屋をつくりましょ	コンパイルハート	¥5040／SLG	

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
32	秋	維新の嵐 疾風龍馬伝	コーエーテクモゲームス	価格未定／AVG	
33	秋	わんニャンどうぶつ病院	コロムビアミュージックエンタテインメント	¥5040／AVG	
34	秋	ド根性小学生 ボン・ビー太	バンダイナムコゲームス	¥5040／A・AVG	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
35	2日	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT	162
36	2日	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦 超限定版ガンプラBOX	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT	162
37	9日	二ノ国 漆黒の魔導士	レベルファイブ	¥6800／RPG	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
38	冬	ソニック カラーズ	セガ	価格未定／ACT	
39	冬	もっと! スティッチ! DS リズムでラクガキ大作戦♪	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040／ACT	
40	冬	シャイニング・レジェンド	ブルーサイド	価格未定／A・RPG	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
41	2010年	デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
42	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定／RPG	
43	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定／AVG	

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
44	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
45	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／ACT	
46	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT	
47	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／RCG	
48	発売日未定	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI	価格未定／ETC	
49	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定／FTG	
50	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE	¥3990／AVG	
51	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE	¥3990／AVG	
52	発売日未定	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	
53	発売日未定	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ACT	
54	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定／SPG	
55	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
56	発売日未定	黄金の太陽 漆黒なる夜明け	任天堂	価格未定／RPG	
57	発売日未定	Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
58	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
59	発売日未定	ピラメキーノ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	

ニンテンドー3DS

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
60	発売日未定	SUPER STREET FIGHTER IV 3D Edition	カプコン	価格未定／FTG	8
61	発売日未定	RESIDENT EVIL REVELATIONS(仮)	カプコン	価格未定／未定	
62	発売日未定	真・三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定	
63	発売日未定	戦国無双 3D(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定	
64	発売日未定	DEAD OR ALIVE 3D(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定	
65	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定	
66	発売日未定	キングダム ハーツ 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定／未定	
67	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定／未定	
68	発売日未定	Super Monkey Ball(仮)	セガ	価格未定／未定	
69	発売日未定	Sonic(仮)	セガ	価格未定／未定	
70	発売日未定	リカちゃん3DS(仮)	タカラトミー	価格未定／未定	
71	発売日未定	Animal Crossing(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
72	発売日未定	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D(仮)	任天堂	価格未定／A・AVG	
73	発売日未定	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂	価格未定／ACT	
74	発売日未定	StarFox 64 3D(仮)	任天堂	価格未定／STG	
75	発売日未定	Steel Diver(仮)	任天堂	価格未定／SLG	
76	発売日未定	nintendogs + cats(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
77	発売日未定	PilotWings Resort(仮)	任天堂	価格未定／SPG	
78	発売日未定	Peper Mario(仮)	任天堂	価格未定／A・RPG	
79	発売日未定	Mario Kart(仮)	任天堂	価格未定／RCG	
80	発売日未定	コロリンパシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定／未定	
81	発売日未定	デカスポルタシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定／未定	
82	発売日未定	ボンバーマンシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定／未定	
83	発売日未定	ガンダム・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
84	発売日未定	スーパーロボット・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
85	発売日未定	ドラゴンボール・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
86	発売日未定	パックマン&ギャラガ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
87	発売日未定	リッジレーサー(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
88	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG	
89	発売日未定	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	価格未定／AVG	
90	発売日未定	Crash-City GP	ロケットカンパニー	価格未定／未定	
91	発売日未定	VS-robo	ロケットカンパニー	価格未定／未定	

Wii

8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
92	26日	トゥインクル クイーン	マイルストーン	¥6090／FTG	

9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
93	2日	METROID Other M(メトロイド アザーエム)	任天堂	¥6800／ACT	143
94	16日	DECA SPORTA 3(デカスポルタ3) Wiiでスポーツ"10"種目!	ハドソン	¥5040／SPG	

10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
95	21日	みんなで冒険! ファミリートレーナー	バンダイナムコゲームス	¥7140／ACT	
96	21日	みんなで冒険! ファミリートレーナー(ソフト単品版)	バンダイナムコゲームス	¥3990／ACT	
97	21日	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	¥7140／ACT	162
98	21日	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル 限定コレクターズBOX「HOPPER'S Edition」	マーベラスエンターテイメント	¥8980／ACT	162

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
99	11日	人生ゲーム ハッピーファミリー	タカラトミー	¥6090／TBL	
100	25日	アンパンマン にこにこパーティ	アガツマ・エンタテインメント	¥5980／ETC	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
101	冬	アースシーカー	角川ゲームス	価格未定／ACT	
102	冬	ソニック カラーズ	セガ	価格未定／ACT	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
103	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥5040／ACT	
104	2010年	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂	価格未定／RPG	
105	2010年	お笑いパーティーゲーム100 パクショー!!(仮)	ハドソン	価格未定／未定	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載P.
106	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT	
107	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／ACT	
108	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／未定	
109	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI	価格未定／A・AVG	
110	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI	価格未定／RPG	
111	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／未定	
112	発売日未定	Kirby's Epic Yarn(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
113	発売日未定	Mario Sports Mix(仮)	任天堂	価格未定／SPG	
114	発売日未定	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
115	発売日未定	The Legend of Zelda: Skyward Sword(仮)	任天堂	価格未定／A・AVG	
116	発売日未定	Donkey Kong Country Returns(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
117	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
118	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
119	発売日未定	パックマン パーティ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	

ジャンルの表記　ACT:アクション　FTG:対戦格闘　STG:シューティング　SLG:シミュレーション　RPG:ロールプレイング　A・RPG:アクション・ロールプレイング　S・RPG:シミュレーション・ロールプレイング　RCG:レース　PZG:パズル　SPG:スポーツ　AVG:アドベンチャー　A・AVG:アクション・アドベンチャー　TBL:テーブル　ETC:その他

PlayStation Portable

8月発売予定のソフト

120	26日	二世の契り(ニセノチギリ)	アイディアファクトリー ¥6090／AVG	
121	26日	二世の契り(ニセノチギリ) 限定版	アイディアファクトリー ¥8190／AVG	
122	26日	薄桜鬼 随想録 ポータブル	アイディアファクトリー ¥5040／AVG	
123	26日	薄桜鬼 随想録 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー ¥7140／AVG	
124	26日	薄桜鬼 随想録 ポータブル ツインパック	アイディアファクトリー ¥9240／AVG	
125	26日	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	カプコン ¥3990／ETC	118・195
126	26日	PSP「プレイステーション・ポータブル」はじめようアイルー村パック	SCE ¥19900／ETC	
127	26日	さくらさくら -HARU URARA-	GNソフトウェア ¥6090／AVG	
128	26日	さくらさくら -HARU URARA- 限定版	GNソフトウェア ¥8190／AVG	
129	26日	ファンタシースターポータブル2(PSP the Best)	セガ ¥2500／RPG	
130	26日	MLB 2K10	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン ¥4800／SPG	
131	26日	SIMPLE2000シリーズPortable!! Vol.1 THE 麻雀	ディースリー・パブリッシャー ¥2100／TBL	
132	26日	SIMPLE2000シリーズPortable!! Vol.2 THE 将棋	ディースリー・パブリッシャー ¥2100／TBL	
133	26日	SIMPLE2000シリーズPortable!! Vol.3 THE ホントにアタマを使うアクション ～デッドヘッドフレッド～	ディースリー・パブリッシャー ¥2100／ACT	
134	26日	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	バンダイナムコゲームス ¥5229／ACT	142・196
135	26日	エースコンバットX2 ジョイントアサルト(DL版)	バンダイナムコゲームス ¥5230／ACT(※1)	142・196
136	26日	プロジェクトケルベルス	マイルストーン ¥6090／FTG	
137	31日	初音ミク -Project DIVA- 2nd(DL版)	セガ ¥6400／ACT(※1)	

9月発売予定のソフト

138	2日	ホワイトブレス ～パーフェクトエディション～	GNソフトウェア ¥6090／AVG	
139	2日	ホワイトブレス ～パーフェクトエディション～ 限定版	GNソフトウェア ¥8190／AVG	
140	2日	NBAライブ 10(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ ¥2940／SPG	
141	2日	ニード・フォー・スピード シフト(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ ¥2940／RCG	
142	2日	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル7～	SCE ¥4980／ACT	
143	2日	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル7～(DL版)	SCE ¥3800／ACT(※1)	
144	9日	戦国絵札遊戯 不如帰 大乱	アイレムソフトウェアエンジニアリング ¥5040／SLG	144
145	9日	戦国絵札遊戯 不如帰 大乱(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング ¥3800／SLG(※1)	144
146	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス ¥6090／AVG	
147	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華版	アスキー・メディアワークス ¥9240／AVG	
148	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華限定版	アスキー・メディアワークス ¥10290／AVG	
149	9日	戦国BASARA バトルヒーローズ(PSP the Best)	カプコン ¥2100／ACT	
150	9日	VitaminX Evolution Plus	ディースリー・パブリッシャー ¥5040／AVG	
151	9日	VitaminX Evolution Plus 限定版	ディースリー・パブリッシャー ¥7140／AVG	
152	16日	剣と魔法と学園モノ。3	アクワイア ¥5229／RPG	225
153	16日	遊戯王ファイブディーズ タッグフォース5	KONAMI ¥5250／ETC	
154	16日	アルティメット ヒッツ ディシディア ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス ¥2940／ACT	
155	16日	アルティメット ヒッツ ディシディア ファイナルファンタジー(DL版)	スクウェア・エニックス ¥2100／ACT	
156	16日	アルティメット ヒッツ ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	スクウェア・エニックス ¥2940／ACT	
157	16日	アルティメット ヒッツ ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング(DL版)	スクウェア・エニックス ¥2100／ACT	
158	16日	TRICK×LOGIC シーズン2	SCE ¥2980／AVG	
159	16日	BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の戦士たち～	日本一ソフトウェア ¥6090／S・RPG	144
160	16日	BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の戦士たち～(DL版)	日本一ソフトウェア ¥4800／S・RPG(※1)	144
161	22日	デュラララ!! 3way standoff	アスキー・メディアワークス ¥6090／AVG	144
162	22日	デュラララ!! 3way standoff 限定版	アスキー・メディアワークス ¥8190／AVG	144
163	22日	デュラララ!! 3way standoff(DL版)	アスキー・メディアワークス ¥5040／AVG(※1)	144
164	22日	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 呉編	イエティ ¥6825／AVG	
165	22日	R.U.R.U.R -Petit Prince-	グリーンウッド ¥6090／AVG	
166	22日	Winning Post 7 2010	コーエーテクモゲームス ¥5040／SLG	
167	22日	クロヒョウ 龍が如く新章	セガ ¥6279／A・AVG	144
168	22日	クロヒョウ 龍が如く新章(DL版)	セガ ¥5600／A・AVG(※1)	144
169	22日	クロヒョウ 龍が如く新章 名越稔洋プロデュース プレミアムBOX	セガ ¥9429／A・AVG	
170	22日	家庭教師ヒットマンREBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト(Best Collection)	マーベラスエンターテイメント ¥2940／FTG	
171	30日	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 ポータブル	アイディアファクトリー ¥5040／AVG	
172	30日	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー ¥7140／AVG	
173	30日	マッデンNFL 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ ¥3990／SPG	
174	30日	祝福のカンパネラ Portable	角川書店 ¥6090／AVG	
175	30日	祝福のカンパネラ Portable DXパック	角川書店 ¥8400／AVG	
176	30日	けいおん! 放課後ライブ!!	セガ ¥6090／ACT	
177	30日	英雄伝説 零の軌跡	日本ファルコム ¥6090／RPG	159
178	30日	英雄伝説 零の軌跡 限定ドラマCD同梱版	日本ファルコム ¥7980／RPG	159
179	30日	Starry☆Sky ～in Summer～Portable	honeybee ¥3129／AVG	
180	30日	Starry☆Sky ～in Summer～Portable 限定版	honeybee ¥5040／AVG	
181	30日	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2(PSP the Best)	バンダイナムコゲームス ¥2800／RPG	
182	30日	ドラゴンボール タッグバーサス	バンダイナムコゲームス ¥5229／ACT	
183	30日	L@ve once(ラブ・アット・ワンス)	Maid meets Cat ¥6279／AVG	
184	30日	L@ve once(ラブ・アット・ワンス) 初回限定版	Maid meets Cat ¥9429／AVG	
185	9月	パチンカーマニアP CR 鉄拳伝タフ	ドラス ¥4725／SLG	
186	9月	花帰葬	プロトタイプ ¥4830／AVG	

10月発売予定のソフト

187	7日	加奈～いもうと～	サイバーフロント ¥5040／AVG	
188	7日	加奈～いもうと～ 限定版	サイバーフロント ¥7140／AVG	
189	14日	剣と魔法と学園モノ。2(PSP the Best)	アクワイア ¥2940／RPG	
190	14日	剣と魔法と学園モノ。2(PSP the Best)(DL版)	アクワイア ¥2300／RPG	
191	14日	ロード オブ アルカナ	スクウェア・エニックス ¥5980／ACT	34
192	14日	ロード オブ アルカナ(DL版)	スクウェア・エニックス ¥4980／ACT	34
193	14日	NBA 2K11	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン ¥5400／SPG	
194	14日	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb. ¥6090／AVG	
195	14日	メモリーズオフ6 Next Relation 限定版	5pb. ¥8190／AVG	
196	21日	メタルファイト ベイブレード ポータブル 超絶転生! バルカンホルセウス	タカラトミー ¥5775／ACT	
197	28日	カルネージハート エクサ	アートディンク ¥5880／SLG	
198	28日	乃木坂春香の秘密 同人誌はじめました♥	アスキー・メディアワークス ¥5040／AVG	
199	28日	乃木坂春香の秘密 同人誌はじめました♥(DL版)	アスキー・メディアワークス ¥3990／AVG(※1)	
200	28日	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 魏編	イエティ ¥6825／AVG	
201	28日	D.C.I&II P.S.P. ～ダ・カーポI&II～ プラスシチュエーションポータブル	角川書店 ¥8190／AVG	
202	28日	D.C.I&II P.S.P. ～ダ・カーポI&II～ プラスシチュエーションポータブル DXパック	角川書店 ¥9999／AVG	
203	28日	らき☆すた ～陵桜学園 桜藤祭～ Portable	角川書店 ¥6090／AVG	
204	28日	らき☆すた ～陵桜学園 桜藤祭～ Portable DXパック	角川書店 ¥9030／AVG	
205	28日	DREAM C CLUB Portable(ドリームクラブ ポータブル)	ディースリー・パブリッシャー ¥5040／SLG	
206	28日	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一ソフトウェア ¥5040／S・RPG	
207	28日	ファントム・ブレイブ PORTABLE(DL版)	日本一ソフトウェア ¥4000／S・RPG(※1)	
208	28日	ゴッドイーター バースト	バンダイナムコゲームス ¥5229／ACT	158
209	28日	ゴッドイーター バースト アペンド版	バンダイナムコゲームス ¥2100／ACT	158
210	28日	ゴッドイーター バースト(DL版)	バンダイナムコゲームス ¥4700／ACT(※1)	158
211	28日	Lucian Bee's EVIL VIOLET	5pb. ¥5040／AVG	
212	28日	Lucian Bee's JUSTICE YELLOW	5pb. ¥5040／AVG	
213	28日	Lucian Bee's TRILOGY BOX	5pb. ¥15120／AVG	
214	28日	Lucian Bee's -RESURRECTION SUPERNOVA-	5pb. ¥5040／AVG	
215	28日	つよきす 2学期 Portable	レヴォリューション ¥6090／AVG	
216	28日	つよきす 2学期 Portable(DL版)	レヴォリューション ¥5040／AVG(※1)	
217	28日	つよきす 2学期 Portable 特別限定版	レヴォリューション ¥11340／AVG	
218	10月	戦極姫2 嵐 ～百華、戦乱神風の如く～	システムソフト・アルファー ¥6090／SLG	
219	10月	戦極姫2 嵐 ～百華、戦乱神風の如く～ 限定版	システムソフト・アルファー ¥8190／SLG	

11月発売予定のソフト

220	4日	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント ¥4980／RPG	161
221	11日	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power	アイディアファクトリー ¥6090／AVG	
222	11日	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power 限定版	アイディアファクトリー ¥8190／AVG	
223	11日	タクティクスオウガ 運命の輪	スクウェア・エニックス ¥5980／S・RPG	12
224	11日	タクティクスオウガ 運命の輪(DL版)	スクウェア・エニックス ¥4980／S・RPG(※1)	12
225	18日	クリミナルガールズ	日本一ソフトウェア ¥6090／RPG	
226	18日	クリミナルガールズ(DL版)	日本一ソフトウェア ¥4800／RPG(※1)	
227	25日	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 蜀編	イエティ ¥6825／AVG	
228	25日	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	スパイク ¥5229／AVG	154
229	25日	ぱすてるチャイムContinue	5pb. ¥6090／RPG	166
230	25日	ぱすてるチャイムContinue 初回限定版	5pb. ¥8190／RPG	166
231	11月	雅恋 ～MIYAKO～	アイディアファクトリー 価格未定／AVG	

秋発売予定のソフト

232	秋	維新恋華 龍馬外伝	ディースリー・パブリッシャー 価格未定／AVG	

12月発売予定のソフト

233	16日	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード 価格未定／AVG	
234	16日	探偵オペラ ミルキィホームズ 限定版	ブシロード 価格未定／AVG	
235	22日	Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable	honeybee ¥3129／AVG	
236	22日	Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable 限定版	honeybee ¥5040／AVG	

年末発売予定のソフト

237	2010年末	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン 価格未定／ACT	

冬発売予定のソフト

238	冬	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス 価格未定／A・RPG	
239	冬	シャイニング・ハーツ	セガ ¥6279／RPG	

2010年発売予定のソフト

240	2010年	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー 価格未定／AVG	
241	2010年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア 価格未定／FTG	
242	2010年	FORTUNE ARTERIAL 赤い約束	角川書店 価格未定／未定	
243	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー ¥3990／ACT	
244	2010年	学園ヘヴン おかわりっ!	プロトタイプ 価格未定／AVG	
245	2010年	リトルバスターズ! Converted Edition	プロトタイプ 価格未定／AVG	
246	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ 価格未定／RPG	

2011年1月発売予定のソフト

247	27日	とある魔術の禁書目録	アスキー・メディアワークス ¥6279／ACT	
248	27日	とある魔術の禁書目録 初回限定版	アスキー・メディアワークス ¥9429／ACT	

2011年3月発売予定のソフト

249	24日	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable	honeybee ¥3129／AVG	
250	24日	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	honeybee ¥5040／AVG	

2011年発売予定のソフト

251	2011年	マスケティア	アイディアファクトリー ¥6090／AVG	
252	2011年	マスケティア 限定版	アイディアファクトリー ¥8190／AVG	
253	2011年	オレは少女漫画家	Giza10 価格未定／AVG	
254	2011年	白騎士物語 -New Project-(仮)	SCE 価格未定／RPG	
255	2011年	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	バンダイナムコゲームス 価格未定／RPG	26

発売日未定のソフト

256	発売日未定	日常(仮)	角川書店 価格未定／AVG	
257	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス 価格未定／RPG	
258	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス 価格未定／RPG	
259	発売日未定	パタポン3(仮)	SCE 価格未定／ACT	
260	発売日未定	パタポン3(仮)(DL版)	SCE 価格未定／ACT(※1)	
261	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー 価格未定／ACT	
262	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア 価格未定／S・RPG	
263	発売日未定	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	バンダイナムコゲームス 価格未定／AVG	150
264	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ 価格未定／AVG	

PlayStation 3

8月発売予定のソフト

265	26日	ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ	スクウェア・エニックス ¥7980／ACT	140・197
266	26日	MLB 2K10	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン ¥5800／SPG	

9月発売予定のソフト

267	2日	NBAライブ 10(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ ¥3129／SPG	
268	2日	ニード・フォー・スピード シフト(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ ¥3129／RCG	
269	2日	FIFA 10 ワールドクラスサッカー(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ ¥3129／SPG	
270	2日	BAYONETTA(ベヨネッタ)(PlayStation3 the Best)	セガ ¥3990／ACT	
271	9日	スプリットセカンド	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ ¥7140／RCG	97・197
272	9日	UFC アンディスピューテッド 2010	ユークス ¥7329／FTG	144
273	16日	剣と魔法と学園モノ。3	アクワイア ¥7329／RPG	225
274	16日	FUEL(Codemasters THE BEST)	コードマスターズ ¥3990／RCG	

※1："PlayStation Store" 配信タイトルです。

275	16日	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	¥8190/STG	40
276	16日	機動戦士ガンダム戦記(PlayStation3 the Best)	バンダイナムコゲームス	¥3990/ACT	
277	22日	Devil May Cry 4(PlayStation3 the Best)	カプコン	¥2100/ACT	
278	22日	Winning Post 7 2010	コーエーテクモゲームス	¥7560/SLG	
279	22日	シンギュラリティ	スクウェア・エニックス	¥7980/STG	
280	23日	ロロナのアトリエ ～アーランドの錬金術士～(PlayStation3 the Best)	ガスト	¥3990/RPG	
281	30日	マッデンNFL 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040/SPG	
282	30日	デッドライジング2	カプコン	¥7990/ACT	156
283	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980/STG	152
284	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980/STG	152

10月発売予定のソフト

285	7日	F1 2010	コードマスターズ	¥7770/RCG	
286	7日	ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST(エンスレイブド オデッセイ トゥ ザ ウェスト)	バンダイナムコゲームス	¥7329/A・AVG	
287	7日	劇場版マクロスF ～イツワリノウタヒメ～ Hybrid Pack	バンダイナムコゲームス	¥7140/ACT	
288	7日	H.A.W.X.2	ユービーアイソフト	¥7329/STG	
289	7日	RED DEAD REDEMPTION(レッド・デッド・リデンプション)	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥7340/ACT	157
290	14日	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	¥7665/STG	
291	14日	NBA 2K11	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥6090/SPG	
292	21日	アガレスト戦記2	コンパイルハート	¥7329/RPG	
293	21日	アガレスト戦記2 限定版	コンパイルハート	¥9429/RPG	
294	21日	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	¥7980/ACT	160
295	21日	スポーツチャンピオン	SCE	¥3980/SPG	
296	21日	Beat Sketch!	SCE	¥2980/ETC	
297	21日	街スベリ	SCE	¥3980/ACT	
298	21日	Me&My Pet	SCE	¥3980/ETC	
299	21日	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	¥7329/ACT	
300	21日	BIG 3 GUN SHOOTING	バンダイナムコゲームス	¥6279/ACT	
301	21日	R.U.S.E.(ルーズ)	ユービーアイソフト	¥7980/SLG	162
302	10月	パチパラ16 ～ギンギラパラダイス2～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090/SLG	
303	10月	パチパラ16 ～ギンギラパラダイス2～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800/SLG(※1)	
304	10月	マインドジャック	スクウェア・エニックス	価格未定/STG	

11月発売予定のソフト

305	4日	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	¥8190/RPG	
306	11月	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	¥7329/ACT	
307	11月	グランツーリスモ 5	SCE	¥7980/RCG	
308	11月	無限回廊 光と影の箱	SCE	¥3980/PZG	
309	11月	肉弾	SCE	¥3980/FTG	
310	11月	Moveでパーティ	SCE	¥3980/ETC	

秋発売予定のソフト

311	秋	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090/SLG	
312	秋	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800/SLG(※1)	
313	秋	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエーテクモゲームス	¥8190/A・RPG	162
314	秋	トリニティ ジルオール ゼロ プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥11340/A・RPG	162

12月発売予定のソフト

315	12月	TVスーパースター	SCE	¥3980/ETC	

冬発売予定のソフト

316	冬	ARCANA HEART 3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	価格未定/FTG	
317	冬	ARCANA HEART 3(アルカナハート3) 初回限定版	アークシステムワークス	価格未定/FTG	
318	冬	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定/AVG	
319	冬	信長の野望Online ～新星の章～	コーエーテクモゲームス	¥8190/RPG	
320	冬	信長の野望Online ～新星の章～ プレミアムボックス	コーエーテクモゲームス	¥13440/RPG	
321	冬	テイルズ オブ グレイセス エフ	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	24
322	冬	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	価格未定/RPG	

2010年発売予定のソフト

323	2010年	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON(エルシャダイ ～アセンション オブ ザ メタトロン～)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/ACT	
324	2010年	キャッスルヴァニア ～ロード オブ シャドウ～	KONAMI	価格未定/A・AVG	
325	2010年	コール オブ デューティ ブラックオプス	スクウェア・エニックス	価格未定/STG	
326	2010年	フリフリ! サルゲッチュ	SCE	価格未定/ACT	
327	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
328	2010年	CLANNAD	プロトタイプ	価格未定/AVG	
329	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定/ACT	
330	2010年	アサシン クリード ブラザーフッド	ユービーアイソフト	価格未定/ACT	

2011年3月発売予定のソフト

331	上旬	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	202

2011年春発売予定のソフト

332	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定/FTG	

2011年発売予定のソフト

333	2011年	KILLZONE 3	SCE	価格未定/STG	
334	2011年	The Shoot(仮)	SCE	価格未定/STG	
335	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定/A・RPG	
336	2011年	つみきBLOQ	SCE	価格未定/PZG	
337	2011年	Heroes on the Move(仮)	SCE	価格未定/ACT	
338	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
339	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/ACT	
340	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/STG	
341	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定/RPG	

発売日未定のソフト

342	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定/SLG	
343	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定/ACT	
344	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG	
345	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG	
346	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定/A・AVG	
347	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定/TBL	
348	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定/未定	
349	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/SPG	
350	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定/SLG	
351	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定/RPG	
352	発売日未定	STREET FIGHTER X 鉄拳	カプコン	価格未定/FTG	8
353	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定/ACT	
354	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	
355	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	
356	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT	
357	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定/SLG	
358	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定/SLG	
359	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定/PZG	
360	発売日未定	世界最強銀星囲碁ハイブリッドモンテカルロ	シルバースタージャパン	価格未定/TBL	
361	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定/ACT	
362	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定/SLG	
363	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定/A・RPG	
364	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
365	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定/A・AVG	
366	発売日未定	HEAVY RAIN -心の軋むとき-(PlayStation Move対応版)	SCE	価格未定/AVG	
367	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/SLG	
368	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/A・RPG	
369	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定/AVG	
370	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定/SLG	
371	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定/ACT	
372	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/RPG	
373	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定/SLG	
374	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定/A・RPG	
375	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン	価格未定/ACT	
376	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定/A・RPG	
377	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定/SLG	
378	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/SPG	
379	発売日未定	Next Tales of(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	24
380	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定/RPG	
381	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定/SLG	
382	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定/STG	
383	発売日未定	麻雀王	童	価格未定/TBL	

PlayStation 2

9月発売予定のソフト

384	2日	FIFA 10 ワールドクラスサッカー(EA:SY! 1980)	エレクトロニック・アーツ	¥1980/SPG	
385	2日	三國志11 with パワーアップキット(コーエーテクモ定番シリーズ)	コーエーテクモゲームス	¥2079/SLG	
386	2日	真・三國無双5 Special(PlayStation2 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥4179/ACT	
387	2日	無双OROCHI(PlayStation2 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥2079/ACT	

10月発売予定のソフト

388	28日	薄桜鬼 黎明録	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
389	28日	薄桜鬼 黎明録 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
390	28日	裏切りは僕の名前を知っている -黄昏に堕ちた祈り-	角川書店	¥5985/AVG	
391	28日	裏切りは僕の名前を知っている -黄昏に堕ちた祈り- DXパック	角川書店	¥7980/AVG	
392	10月	戦極姫2 炎 ～百華、戦乱辰風の如く～	システムソフト・アルファー	¥7140/SLG	
393	10月	戦極姫2 炎 ～百華、戦乱辰風の如く～ 限定版	システムソフト・アルファー	¥9240/SLG	

11月発売予定のソフト

394	下旬	PANDORA 君の名前を僕は知る	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
395	下旬	PANDORA 君の名前を僕は知る 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
396	11月	CLOCK ZERO(クロック・ゼロ) ～終焉の一秒～	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
397	11月	CLOCK ZERO(クロック・ゼロ) ～終焉の一秒～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	

12月発売予定のソフト

398	12月	アーメン・ノワール	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
399	12月	アーメン・ノワール 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
400	12月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
401	12月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	

2010年発売予定のソフト

402	2010年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定/AVG	

発売日未定のソフト

403	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定/AVG	

Xbox 360

8月発売予定のソフト

404	26日	ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ	スクウェア・エニックス	¥7980/ACT	140・197
405	26日	MLB 2K10	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥5800/SPG	

夏発売予定のソフト

406	夏	Phantom PHANTOM OF INFERNO	ニトロプラス	価格未定/AVG	
407	夏	Phantom PHANTOM OF INFERNO 初回限定版	ニトロプラス	価格未定/AVG	

9月発売予定のソフト

408	2日	レフト 4 デッド 2(Xbox 360 プラチナコレクション)	エレクトロニック・アーツ	¥2940/ACT	
409	2日	BAYONETTA(ベヨネッタ)(Xbox 360 プラチナコレクション)	セガ	¥3990/ACT	
410	2日	Halo 3: ODST(Xbox 360 プラチナコレクション)	マイクロソフト	¥2940/ACT	
411	9日	UFC アンディスピューテッド 2010	ユークス	¥7329/FTG	144
412	15日	Halo: Reach	マイクロソフト	¥7140/STG	136
413	15日	Halo: Reach リミテッド エディション	マイクロソフト	¥8610/STG	136
414	15日	Halo: Reach レジェンダリー エディション	マイクロソフト	¥16590/STG	136
415	15日	Xbox 360 Halo: Reach リミテッド エディション	マイクロソフト	¥39800/STG	
416	16日	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	¥8190/STG	40
417	22日	Devil May Cry 4(Xbox 360 プラチナコレクション)	カプコン	¥2100/ACT	
418	22日	シンギュラリティ	スクウェア・エニックス	¥7980/STG	
419	22日	智代アフター ～イッツ ア ワンダフルライフ～ CSエディション	プロトタイプ	¥5460/AVG	
420	29日	モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン9.0 プレミアムパッケージ	カプコン	¥6090/ACT	
421	29日	モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン9.0 プレミアムパッケージ コレクターズエディション	カプコン	¥8190/ACT	
422	30日	マッデンNFL 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040/SPG	
423	30日	デッドライジング2	カプコン	¥7990/ACT	156
424	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980/STG	152

※1:"PlayStation Store" 配信タイトルです。

425	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980／STG	152

10月発売予定のソフト

426	7日	F1 2010	コードマスターズ	¥7770／RCG	
427	7日	ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST (エンスレイブド オデッセイ トゥ ザ ウェスト)	バンダイナムコゲームス	¥7329／A・AVG	
428	7日	H.A.W.X.2	ユービーアイソフト	¥7329／STG	
429	7日	RED DEAD REDEMPTION(レッド・デッド・リデンプション)	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥7340／ACT	157
430	14日	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG	
431	14日	NBA 2K11	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	¥6090／SPG	
432	14日	SBKX Superbike World Championship -JP EDITION-	ラッセル	¥6280／RCG	
433	21日	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	¥7980／ACT	160
434	21日	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	
435	21日	R.U.S.E.(ルーズ)	ユービーアイソフト	¥7980／SLG	162
436	28日	車輪の国、向日葵の少女	5pb.	¥7140／AVG	
437	28日	車輪の国、向日葵の少女 限定版	5pb.	¥9240／AVG	
438	28日	Fable Ⅲ	マイクロソフト	¥7140／RPG	
439	28日	Fable Ⅲ リミテッドエディション	マイクロソフト	¥8190／RPG	
440	10月	マインドジャック	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	

11月発売予定のソフト

441	4日	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	¥8190／RPG
442	11日	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT

秋発売予定のソフト

443	秋	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	アイディアファクトリー	¥7329／AVG
444	秋	オトメディウスX(エクセレント!)	KONAMI	¥7140／STG

12月発売予定のソフト

445	22日	電脳戦機バーチャロン フォース	セガ	¥6090／ACT
446	22日	電脳戦機バーチャロン フォース メモリアルボックス 15	セガ	¥10290／ACT

冬発売予定のソフト

447	冬	ARCANA HEART3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	価格未定／ACT
448	冬	ARCANA HEART3(アルカナハート3) 初回限定版	アークシステムワークス	価格未定／ACT
449	冬	ソニック フリーライダーズ	セガ	価格未定／RCG
450	冬	DREAM C CLUB ZERO(ドリームクラブ ゼロ)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／SLG
451	冬	トゥー ワールド 2	ユービーアイソフト	価格未定／RPG

2010年発売予定のソフト

452	2010年	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON (エルシャダイ～アセンション オブ ザ メタトロン～)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT
453	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ・オブ・シャドウ～	KONAMI	価格未定／A・AVG
454	2010年	コール オブ デューティ ブラックオプス	スクウェア・エニックス	価格未定／STG
455	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
456	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT
457	2010年	アサシン クリード ブラザーフッド	ユービーアイソフト	価格未定／ACT

2011年2月発売予定のソフト

458	2月	円卓の生徒	エクスペリエンス	価格未定／RPG

2011年4月発売予定のソフト

459	7日	Gears of War 3	マイクロソフト	価格未定／A・AVG

2011年春発売予定のソフト

460	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定／FTG
461	春	アイドルマスター2	バンダイナムコゲームス	価格未定／SLG

2011年発売予定のソフト

462	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
463	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT
464	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG

発売日未定のソフト

465	発売日未定	STREET FIGHTER X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG	8
466	発売日未定	デッド オア アライブ コード:クロノス(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定	
467	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
468	発売日未定	Project Progressive	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
469	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
470	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG	
471	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定／未定	
472	発売日未定	DECA SPORTA(デカスポルタ) FREEDOM	ハドソン	価格未定／SPG	
473	発売日未定	Kinect Adventures	マイクロソフト	価格未定／AVG	
474	発売日未定	Kinect Animals	マイクロソフト	価格未定／ETC	
475	発売日未定	Kinect Joy Ride	マイクロソフト	価格未定／RCG	
476	発売日未定	Kinect Sports	マイクロソフト	価格未定／SPG	
477	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG	

DSiウェア

配信日未定のソフト

478	8月	ダンジョンRPG ピクダン	インテンス	500DSiポイント／RPG	177

2010年配信予定のソフト

479	2010年	タングラム(仮)	ジュピター	価格未定／PZG

Wiiウェア

2010年配信予定のソフト

480	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定／ACT
481	2010年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定／A・AVG

配信日未定のソフト

482	配信日未定	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定／FTG
483	配信日未定	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定／未定
484	配信日未定	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定／未定
485	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー	価格未定／ACT
486	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定／SLG

PlayStation Network (PSP)

8月配信予定のソフト

487	26日	TRICK×LOGIC 事件ファイルNo.10 「完全無欠のアリバイ」	SCE	¥400／AVG

10月配信予定のソフト

488	19日	ワールド・ネバーランド ～ナルル王国物語～	アルティ	¥3800／SLG

配信日未定のソフト

489	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮)	アルティ	価格未定／未定
490	配信日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定／STG

PlayStation Network (PS3)

夏配信予定のソフト

491	夏	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／STG
492	夏	Braid(ブレイド)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	¥800／PZG

9月配信予定のソフト

493	9月	ララ・クロフト アンド ガーディアン オブ ライト	スクウェア・エニックス	価格未定／A・AVG

10月配信予定のソフト

494	21日	フレ!フレ!ボウリング	SCE	¥1900／SPG

秋配信予定のソフト

495	秋	クレイジータクシー	セガ	価格未定／RCG
496	秋	ソニックアドベンチャー	セガ	価格未定／ACT
497	秋	Pac-Man Championship Edition DX (パックマン チャンピオンシップ エディション DX)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT

2010年配信予定のソフト

498	2010年	MALICIOUS(マリシアス)	アルヴィオン	価格未定／ACT
499	2010年	SPACE INVADERS INFINITY GENE	スクウェア・エニックス	価格未定／STG
500	2010年	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT
501	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定／ACT

配信日未定のソフト

502	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
503	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
504	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
505	配信日未定	アストロリッパー	スパイク	¥500／STG
506	配信日未定	ハスラーキング(PlayStation Move対応版)	SCE	価格未定／ETC
507	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	¥1000／ACT
508	配信日未定	Dream Chronicles(ドリームクロニクル)	ハドソン	価格未定／AVG

Xbox LIVE アーケード

8月配信予定のソフト

509	31日	デッドライジング2:CASE 0	カプコン	¥600相当／ACT

夏配信予定のソフト

510	夏	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／STG
511	夏	KOF SKY STAGE	SNKプレイモア	価格未定／STG
512	夏	ぐわんげ	ケイブ	価格未定／STG

秋配信予定のソフト

513	秋	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH	SNKプレイモア	価格未定／FTG
514	秋	クレイジータクシー	セガ	価格未定／RCG
515	秋	ソニックアドベンチャー	セガ	価格未定／ACT
516	秋	Pac-Man Championship Edition DX (パックマン チャンピオンシップ エディション DX)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT

2010年配信予定のソフト

517	2010年	SPACE INVADERS INFINITY GENE	スクウェア・エニックス	価格未定／STG
518	2010年	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT
519	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定／ACT

配信日未定のソフト

520	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント／ACT
521	配信日未定	Dream Chronicles(ドリームクロニクル)	ハドソン	800マイクロソフトポイント／AVG



まだ見ぬ、2つの国家

FINAL FANTASY XIV ONLINE
ファイナルファンタジーXIV

βテストもフェイズ3へと進み、日々進化を続ける『FFXIV』。今回は、冒険を開始する国として選択できる2つの新たな国や、さらに進化したバトル画面など、最新情報を公開！

DENGEKI GAMES PUSH [今、注目の1本]

βテスト（フェイズ3）実施中！

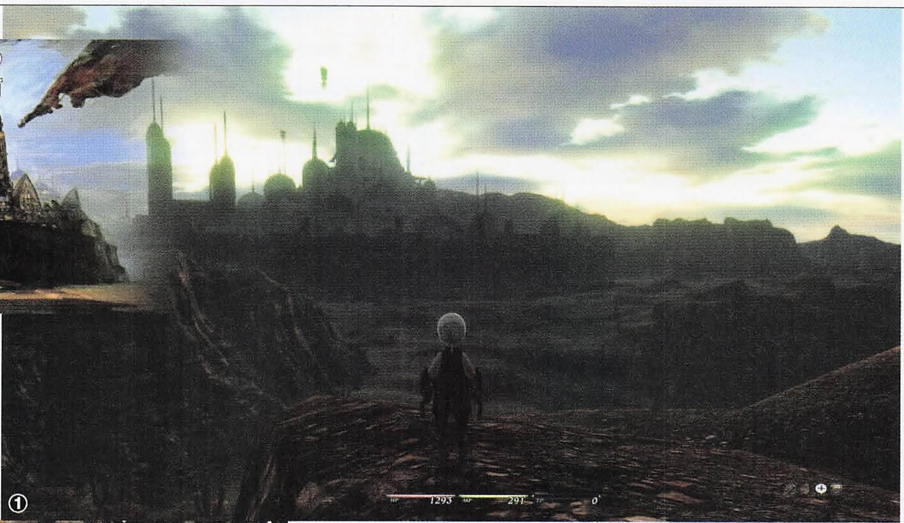
βテストとは、製品版の発売前に、大勢のユーザー達により行うテストのこと。あくまでもテストなので、ユーザーの意見などにより、ゲームのシステムや仕様が変更されることもある。『FFXIV』のβテストは、すでにほぼ常時接続可能となっており、フェイズ2まで終了済み。現在は8月11日よりフェイズ3を実施中。

ファイナルファンタジーXIV			
2011年3月上旬発売予定	価格未定		
PS3	ジャンル	RPG（MMORPG）	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力
2010年9月30日発売予定(※1)	オープン価格+30日¥1,344（税込）		
PC	ジャンル	RPG（MMORPG）	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力



荒野の中にそびえ立つ城砦都市
砂の都ウルダハ

高い防壁とその内側にひしめく闘技場や遊技場などの興行施設、そして中心部のドーム状の居城によって街の外観が形成される交易都市国家。小大陸アルデナードの南部に位置する荒涼とした岩石砂漠を領し、主な産業は商業と鉱業、繊維業など。公式には歴史あるウルダハ王朝の女王を元首と仰ぐが、実際は砂蠍（さかつ）衆と呼ばれる6人の街の顔役による寡頭制をとる。2つの面を持つ商売の神ナルザルを守護神として崇め、東西には大礼拝堂が存在する。


①


②

PHOTO CHECK 写真からわかるウルダハ

❶夕焼けに染まるウルダハの外観。国の周囲は荒涼とした砂漠が広がっており、他国の者がここにたどり着くのは容易ではないと想像できる。 ❷ウルダハでのオープニングイベントだろうか、大規模なパレードの様子が描かれている。かなり活気のある国のようだ。 ❸お店が立ち並ぶ、商業区のような場所。ヒューラン、ララフェル、ミコッテ、ルガディンと人種も多彩。 ❹イベントシーンより。グゥーブー族の襲来!? パレードを襲ったアクシデントだろうか？ ❺夜の街並み。裏通りなのか、人の数は少ない。

大予想 ウルダハはこんな国!!

周囲を高い城壁に囲まれたウルダハは、『FFXI』でいうとサンドリアのイメージに近いといえそうだ。しかし、商業が発達しており、闘技場や遊技場などの興行施設がたくさんあるということで、サンドリアほどお堅い印象はないようだ。いろいろな民族・部族が暮らしているようで、最初に選べる国のなかでは最も活気があふれる国といえるだろう。一番気になるのは、ひしめきあっているという遊技場などを、実際にプレイできるのかどうか。闘技場はもちろん、カジノ的な施設で楽しむことが可能ならば、それ目当てで冒険を始める国として選ぶのもアリだろう。


③


④


⑤

※1:「通常版」は9月30日、「コレクターズエディション」は9月22日に発売予定。
「コレクターズエディション」購入者は、特典として9月22日から先行ログインが可能。

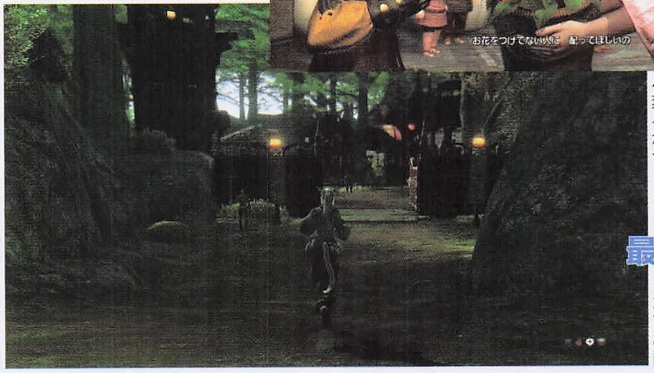
の最新情報公開!!



▲冒険をスタートする国が変われば、オープニングのイベントも変化する。新たな国では、どんな物語が待ち受けるのか!?

新たな2つの国家の詳細公開！未知の国で待ち受けるものとは!?

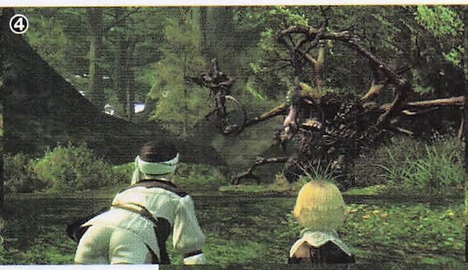
今回は、βテストでは選べない2つの国家、砂の都ウルダハと森の都グリダニアに関する最新情報を公開！　これらはリムサ・ロミンサとあわせ、冒険を開始する国として選択することが可能になる予定だ。それぞれに特徴があるので、自分の好みの国を選ぶ参考にしよう。なお、現在のβテストで歩き回ることができるリムサ・ロミンサについては、実際に見ておきたい注目ポイントや絶景ポイントなどの情報もあわせて紹介していく。もちろん現在実施中のβテスト（フェイズ3）の情報も満載しているので、こちらにも注目だ！



製品版では3つの国から最初の国を選択!

◀各国家の印象や雰囲気は、かなり違っている。『FFXIV』では「所属国」ではなく、あくまでも冒険を開始する国なので、好みで選ぼう。

③


④


⑤

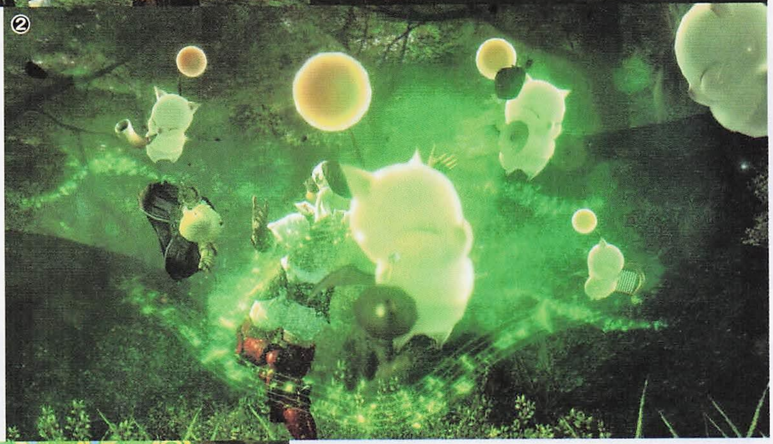

②


PHOTO CHECK 写真からわかるグリダニア

❶グリダニアにある冒険者ギルドは、まるで聖堂のようなイメージ。天上に張り巡らされたステンドグラスが壮観だ。奥のカウンターにはギルドリーヴ発行所も確認できる。❷グリダニアのイベントでは、楽しそうに演奏するモーグリ達の姿も。❸うっそうとした森林の中に佇む、閑静な街並み。街というよりも、公園のような印象だ。❹こちらもイベントシーンより。樹木のようなモンスターが冒険者を襲う!? ❺自然が多く残っており、人々は自然とともに暮らしている。その暮らしは、どこか質素なイメージを抱かせる。

大予想 グリダニアはこんな国!!

森の中にあり、街中にも多くの樹木が生い茂っているグリダニアは、リムサ・ロミンサやウルダハとは大きく印象が異なっている。『FFXI』に例えると、リムサ・ロミンサをバストゥーク共和国、ウルダハをサンドリア王国とするなら、このグリダニアはウィンダス連邦といったところ。しかし、ウィンダスほど牧歌的ではなく、どこか薄暗く、不気味な印象もあわせ持っている点が特徴だ。その神秘的な街並みから魔法に長けていそうな印象を抱いてしまうが、魔法を扱うクラスにとって、なにか有利になるようなことがあったりするのだろうか？


①

薄暗い森林に囲まれた静かなる国

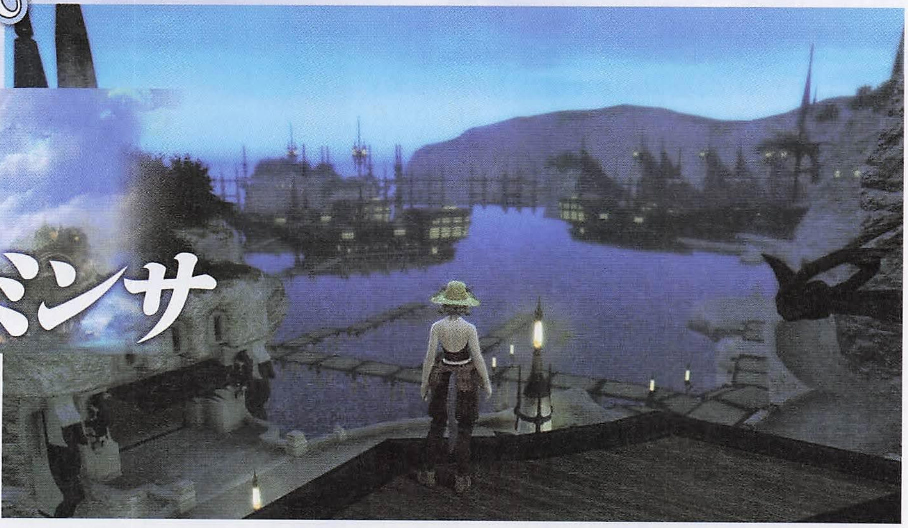
森の都グリダニア

小大陸アルデナードの東部に広がる、うっ蒼とした森林と河川を領する田園都市国家。内部を流れる無数の運河に面して作られた水車と、巨大な木造建築物によって街並みが形成されており、林業、農業、木工業、皮革業を主な産業とする。鬼哭隊を始めとする強力なレンジャー部隊が常に森林をパトロールし、都市を護っている。守護神は公的には豊穣の女神ノフィカとされるが、実質上は幼い3人の姉弟の預言者による、精霊の神託によって国是が決定される。

βテストで散策

βテストでの街の様子を実際に歩いてレポート!!

βテストで歩き回れるリムサ・ロミンサに関しては、街の注目ポイントに加え、実際に歩いて見つけた絶景ポイントの数々を紹介！





さまざまな人種が集う
活気ある港町

海の都 リムサ・ロミンサ

漁業、造船、鍛冶、海運業などを主な産業とする海洋都市国家。航海の女神リムレーンを守護神として崇め、内海ロータノ海に浮かぶ島、バイルブランド南部を領する。海湾内に点在する無数の小島や岩礁に架けられた鉄橋と、白亜の家々による独特な景観が特徴。「提督」と呼ばれる、都市民から選出された領袖のもとに率いられた強力な海軍を有し、エオルゼア近海の制海権をほぼ手中に収めている。

注目ポイント1 商業区でリテイナーを活用!!

リテイナーとは、アイテムを預けられるNPCを雇用するシステム。そのNPCに荷物を預けることで、プレイヤーの代わりにバザーを行わせることが可能になる。ほかのプレイヤーもアイテムを預けられるので、ポストの代わりにもなるのが特徴だ。このリテイナーは、商業区と呼ばれる専用のエリアに行くことで、呼び出してバザーをさせることができる。



◀商業区は20カ所の区域に分かれている。バザーの内容などで立たせる区域を変えると便利かも？

注目ポイント2 ショップでは各クラスの主器も販売!

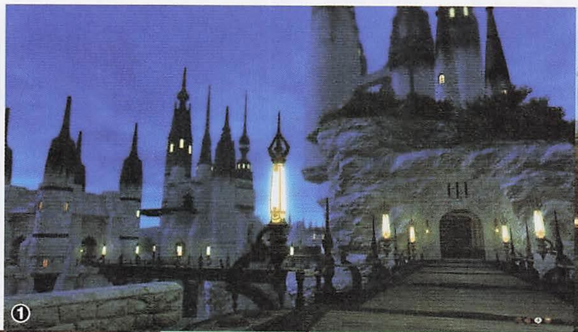
街のショップでは、さまざまな商品が売られており、クラスごとの初期主器（武器）も購入可能。本作では、主器を変えるだけで簡単にクラスを変更できるアーマリーシステムを搭載。各クラスの初期主器は格安で購入できるので、まずはこれらを買い、いろいろなクラスにチェンジできるようにしておこう。

■初期装備の主器が買える場所（β2時点）

クラス	対応する主器	販売NPC（場所）	価格
剣術士	ウェザード・グラディウス	ケリッヒ（銃剣屋）	120
斧術士	ウェザード・ウォーアクス	ケリッヒ（銃剣屋）	120
格闘士	ウェザード・ホラ	ニストプルム（西国際街商通り）	120
弓術士	ウェザード・ショートボウ	シスリー（西国際街商通り）	120
槍術士	ウェザード・スピア	ケリッヒ（銃剣屋）	120
呪術士	ウェザードセプター	ニストプルム（西国際街商通り）	120
幻術士	ウェザードケーン	キキモ（東国際街商通り）	120
園芸師	ウェザードハチェット	ペ・ンドロボ（西国際街商通り）	120
採掘師	ウェザードピック	ペ・ンドロボ（西国際街商通り）	120
木工師	ウェザードソー	シスリー（西国際街商通り）	120
鍛冶師	ウェザード・クロスペインハンマー	スミドヘームル（鍛冶師ギルド）	120
革細工師	ウェザード・ヘッドナイフ	アーナルド（東国際街商通り）	120
裁縫師	ラスティニードル	エオジリー（東国際街商通り）	120

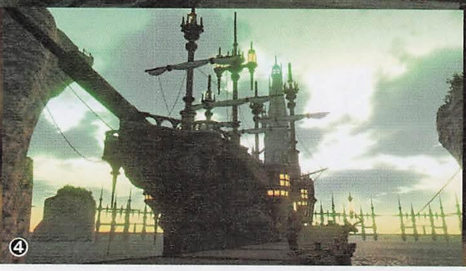
一度は見たい 絶景ポイントガイド

❶街の中央上層部。冒険者を見下ろす塔、ミズンマストの威圧感はかなりのもの。
❷リムサ・ロミンサのすぐ近くのフィールドにあるエーテライト。常にさまざまな冒険者でごったがえしている。
❸大人のムードが漂う冒険者ギルド。待ち合わせにも最適。
❹街の南西にあるアスタリシア号。その船の中にはキキルンの姿も！
❺いろいろなお店が立ち並ぶ街商通り。買い物をするときは、まずこちらで！


①


②


③


④

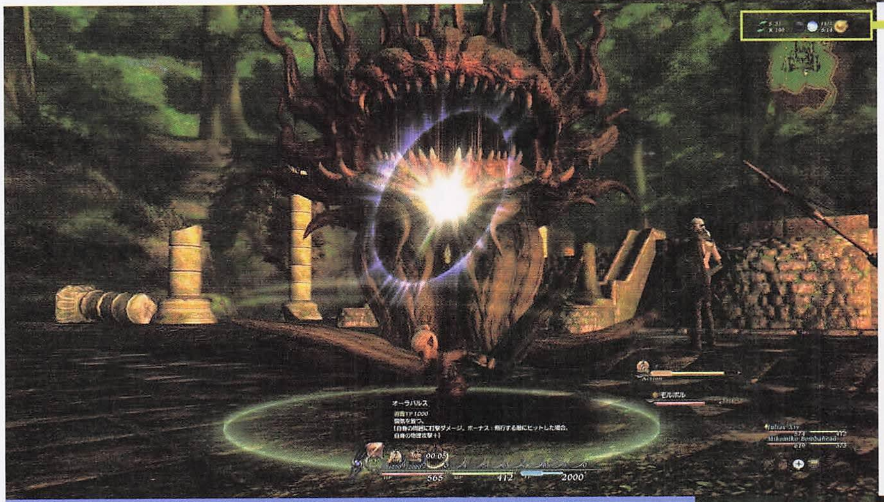

⑤

βver.『FFXIV』の進化は終わらない!

フェイズ3画面緊急公開!!

9月下旬に迫った正式サービス開始に向け、今もなお進化し続ける本作。好評実施中のβテストも、現在フェイズ3へと移行し、また一歩『FFXIV』の本当の姿へと近づいた。ここでは、その最新のバトル画面をいくつか公開！　加えて、今回のフェイズ3移行の際に行われたバージョンアップの内容を紹介していこう。そこから、本作が目指している完成形の姿が見えてくるはずだ！





▲大型のモンスターも多数登場!!　パーティで力を合わせて戦わないとならない強敵も多い？

画面表示にも変化が!!

画面右上に新しい表示が追加。通信ステータスの横に、月齢、天候、月日、時刻、そしてリンクシェルのマークが表示されるようになった。

変更内容

βテスト(フェイズ3)での変化の一部を紹介!

新しいクラスの追加や、リンクシェルなどの新機能に加え、さまざまな調整や変更が行われた。以下にその内容の一部を紹介！

■マウスの操作方法が大幅に変更。
■リンクシェル機能が追加された。
■アイテムメニューの表示および装備変更の操作が変更。
■テキストコマンド、定型文、ユーザーマクロが追加。
■戦闘のモーションやエフェクト、テンポなどが大幅に改善。
■モンスターを攻撃したときや、NPCに話しかけたときに、パッシブ／アクティブモードが自動的に変更されるようになった。
■魔法の対象を単体／範囲で選択できるようになった。
■ギルドリーヴの報酬およびモンスターの強さのバランスを調整。
■その他、バトル全般のバランスを調整。
■ローカルリーヴの発行を再開。
■クエストジャーナルにコンプリートしたクエストを表示。　など





β2ver.プレイレポート

PLAY REPORT



Seria Field

β2では、斧術士をメインに活動していました。そのとき一番育っていたのは斧術士ランク17で、フィジカルレベルは22です。また、装備を修理できるようにと、採掘師と鍛冶師も育成。愛用のストームアクスを修理できたときは感動した(\`・ω・´)v

◆役立つアビリティは寄り道してでも修得!

冒険スタート直後は敵も弱く、順調に成長して攻撃系のアクションを次々と修得。でもHP回復手段を修得していないため、レベルが2ケタ近くになると、だんだん厳しい戦いに……。そこで先に冒険を始めていた仲間に相談すると、一度修得したアクションやアビリティはクラス専用のものでなければ、ほかのクラスでも使えるとのアドバイスが！　そしてファイターなら、HPを回復できる「内丹」を修得できる格闘士をまず育てるのがオススメとのこと。その言葉を信じ、格闘士を育てて「内丹」を修得して斧術士で活動再開すると……これはいい。しかも斧術士でHPを吸収できる「ブラッドバス」を修得したことで生存率がかなりアップ。このように、役立つアクションやアビリティを修得する目的で別のクラスを育てることも、一見遠回りに見えるけれどメインクラスを育てる近道になりますよ。

注目アクション&アビリティはコレ!!

個人的注目は、やはりHPを回復できるアクションです。基本はこれをメインにセットしてます。採掘師のアビリティも、発動確率こそ低いけれど、セットしておく価値はありますよ。

名称	修得クラス	主な効果
サクリファ	呪術士	自身や仲間のHP回復&HPリジェネ効果
内丹	格闘士	自身のHP回復
ブラッドバス	斧術士	攻撃ダメージの一部を自分のHPに変換
丸太割り	斧術士	草木網に対して物理攻撃＋
富貴福禄	採掘師	見つけにくいアイテムを見つけやすくする
深謀遠慮	採掘師	採集対象アイテムを取りやすくする
一挙両得	採掘師	複数の獲得物を得ることがある

表紙と特集は『The 3rd Birthday』！
『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』の付録もあり！



電撃PlayStation

Vol.478 ¥650(税込)

8月26日発売

Vol.478では『The 3rd Birthday』をはじめとしたスクウェア・エニックスの4タイトルを徹底特集！ また電撃特報では『英雄伝説 零の軌跡』『BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の戦士たち～』などの最速情報を掲載。さらに『テイルズ オブ』シリーズの最新情報のほか、『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）』『戦国BASARA3』の攻略も見逃せない。付録は『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』攻略冊子。クエストデータや住人リストなどの情報が満載だ！

特集 スクウェア・エニックスの注目タイトル!

The 3rd Birthday
ファイナルファンタジーXIV
タクティクスオウガ 運命の輪
ロード オブ アルカナ

付録 2冊も付いて読みごたえ満点!

『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』攻略冊子
電撃4コマVol.107

電撃ARCADE アーケードゲーム

8月30日発売

Vol.20 ¥1,180(税込)



『WCCF』を50ページで大特集! 注目の新作タイトルも見逃すな!

『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs(WCCF)』を、50ページの大ボリュームで特集！『08-09』はエリア大会完全レポート、選手インプレッション、コンセプトデッキ、有名監督インタビューなどのアツい内容。もちろん『09-10』の最新情報もお届けする。『三国志大戦3 WAR BEGINS』など、そのほかの人気カードゲームも徹底攻略！

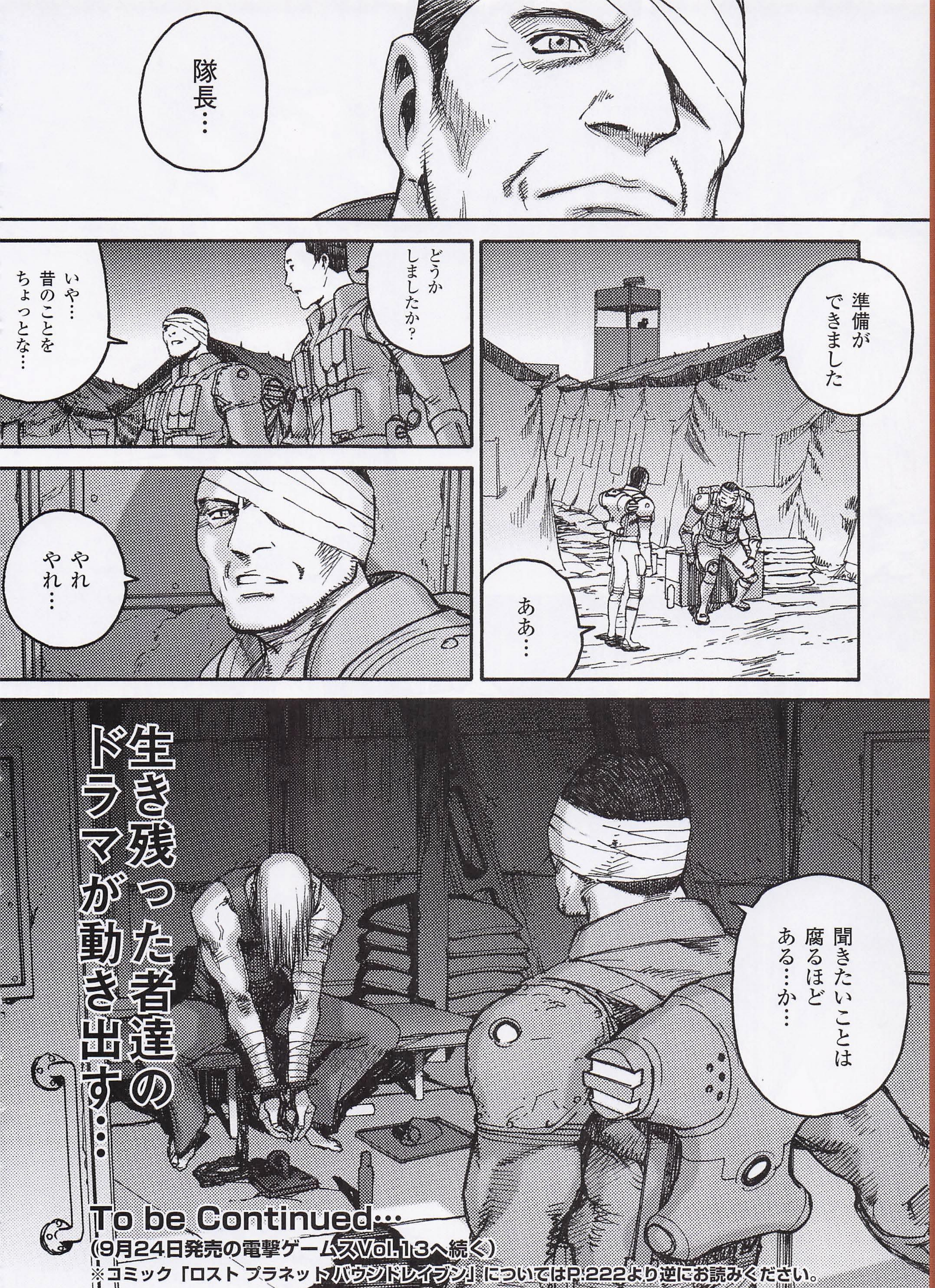
特集

WCCF 08-09&09-10
三国志大戦3 WAR BEGINS
ロード オブ ヴァーミリオンII アルティメットバージョン
悠久の車輪 ～Eternal Wheel～

PICK UP

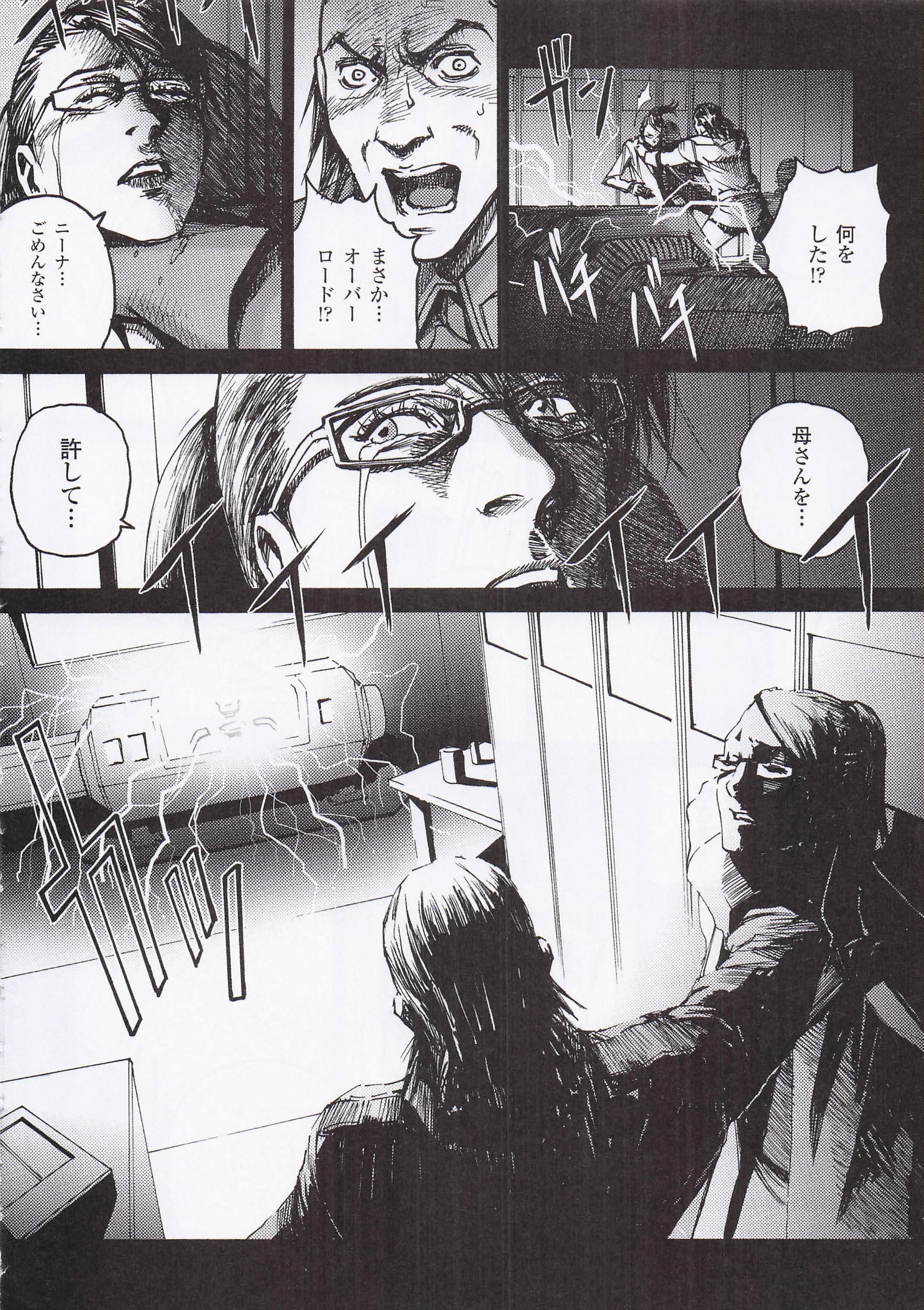
初音ミクProject DIVA Arcade
METAL GEAR ARCADE
ラブプラス アーケード(仮)
ダライアスバースト アナザークロニクル

付録 電アケオリジナルストレージボックス



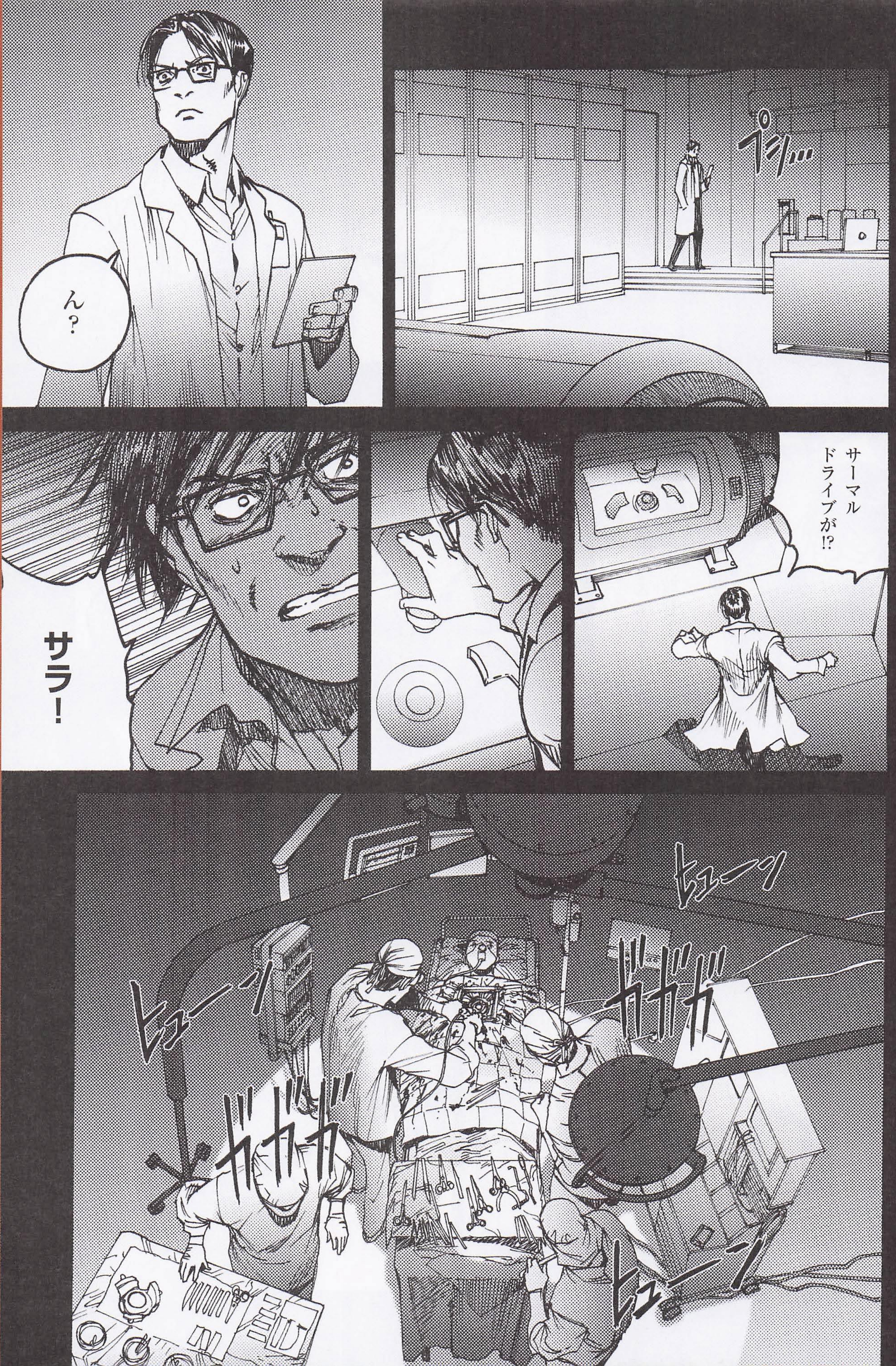
隊長…
準備ができました
ああ…
どうかしましたか？
いや…昔のことをちょっとな…
やれやれ…
聞きたいことは腐るほどある…か…
生き残った者達のドラマが動き出す…
To be Continued…
(9月24日発売の電撃ゲームスVol.13へ続く)
※コミック「ロスト プラネット バウンドレイブン」についてはP.222より逆にお読みください。


サラアアア
アアア!

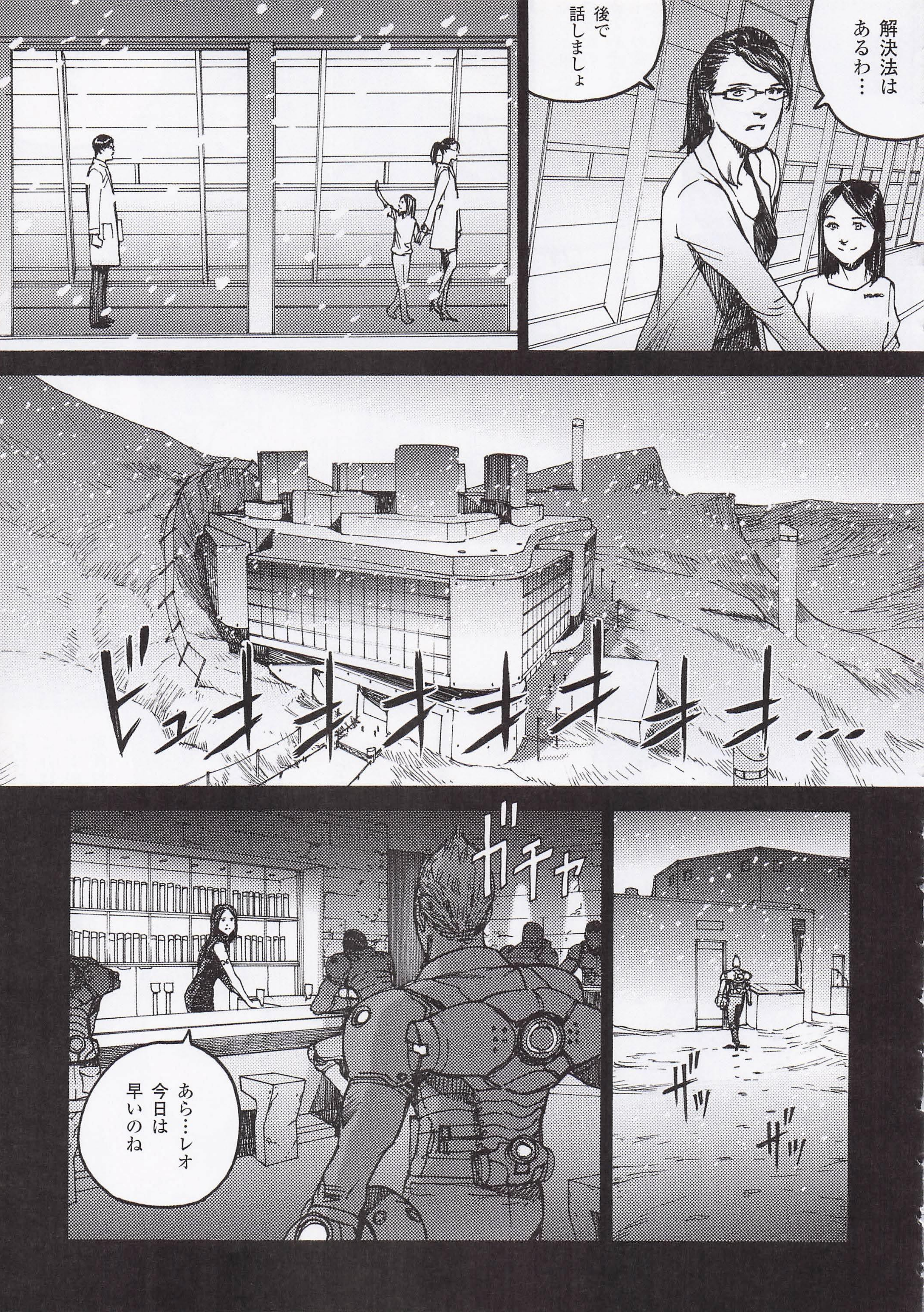

ガン
何をした!?
バチ
バチ
まさか…オーバーロード!?
ニーナ…ごめんなさい…
母さんを…
許して…


ケンゾウ…
あなたに
話しておく…
サーマル
ドライブの
本当の秘密を…
ガラ
ガラ…
まさか…
そうと
わかっていて…
おまえは
ニーナを！
渡さない…
ガロには絶対に
渡せない…
ピピッ
何がなんでも
ガロを勝たせては
いけない…
ガロの新型
ハーモナイザーは
私の古い設計を
もとにしたモノ
だから
弱点も
わかるわ…
これが
私の答えよ…
バチ
バチ
ケンゾウ…
ニーナのこと
頼んだわ…
待て！
そんなことを
したら！
止めろ！
きさま！
何を!?


ダッ
ニーナ!?
なんてことを!
ドン
止めろ!今すぐ止めるんだ!
落ち着いてください!
オペは既に完了しています
えぇい!放せ!
サラ!どこだ!?
気でも狂ったか!?
娘にドライブを移植するなんて!
これがおまえの出した答えか!?


プシュ
ん？
サーマル
ドライブが⁉
サラ！
ヒューン
ガガガ
ヒューン
ガガガ
ヒューン


フフ…嬉しい情報が流れてきてな
いち早くおまえに話したくて
やっと彼女でもできたの？かわいそうにね…その彼女
アホ！ガロ少佐だよ！噂ではすんごい武器を開発してるとか
我々NEVECを更なる頂点へと導いてくれるんだ
カク カク
ガロ少佐…オレにとっても特別な存在だ！
もしかしてこれはオレの転機である可能性も…
少佐に認められればオレだって…
ブツ ブツ
くはは！強くなる！偉くなるぞオレは！
クロエ！ついてくるか!?
バン
一緒にエリート入りだ！約束だ！
…バカ

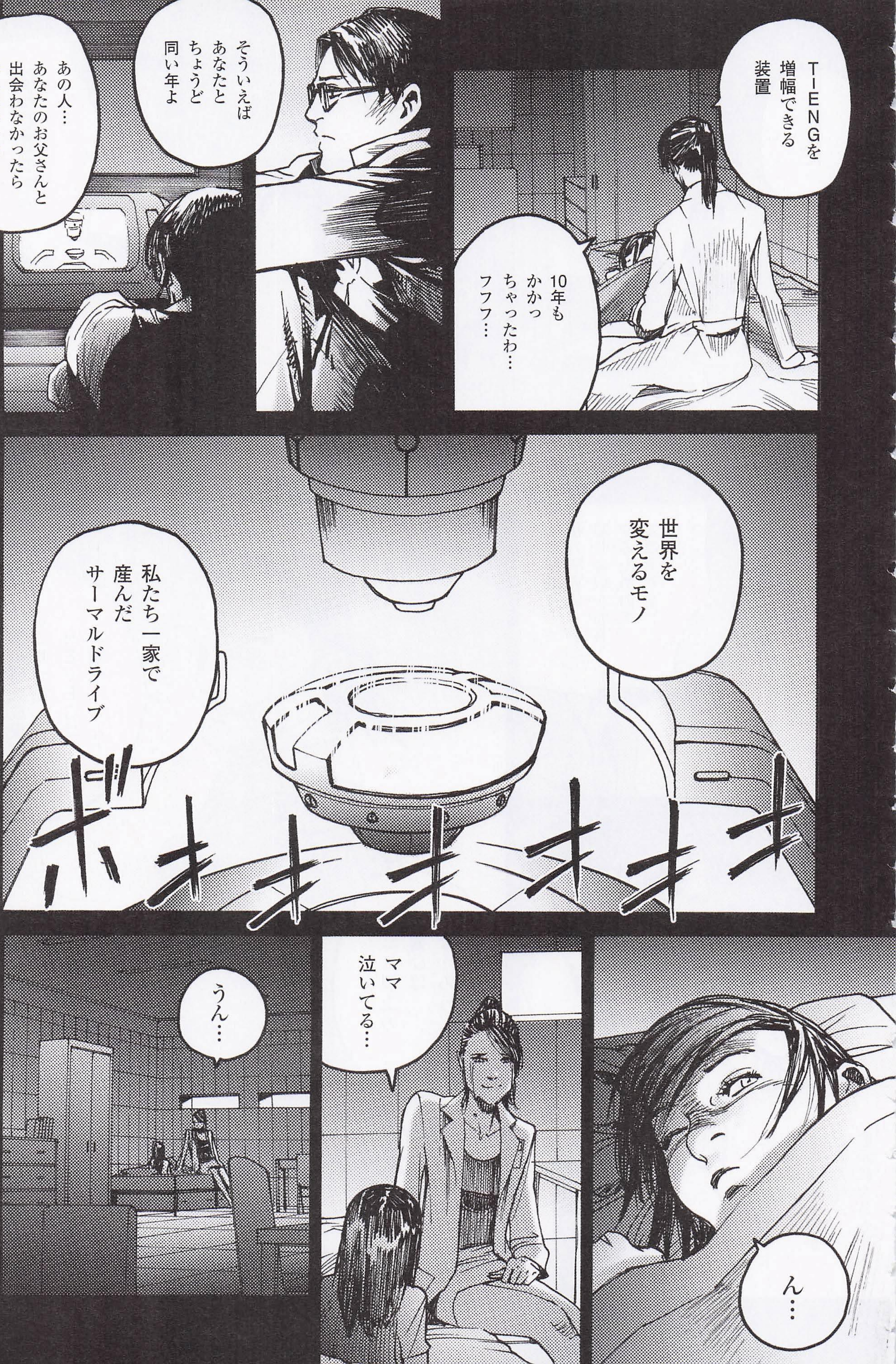

解決法はあるわ…
後で話しましょ
ビュオオオオオオオ…
ザッ
ザッ
ガチャ
あら…レオ今日は早いのね


明日私が直々に研究所で視察する
惜しみなく研究成果を披露してくれよ…
サラ待て!
ダッ
サラ!
おまえ…まだ完成したことは話してないな
どうするつもりだ!?
ママァ…
お腹空いた
あらニーナごめんねすぐご飯にしましょ
あ!
ケンゾウおじさんもお腹空いた?
いや…おじさんは用事が…
えぇ~またカレー作ってよ

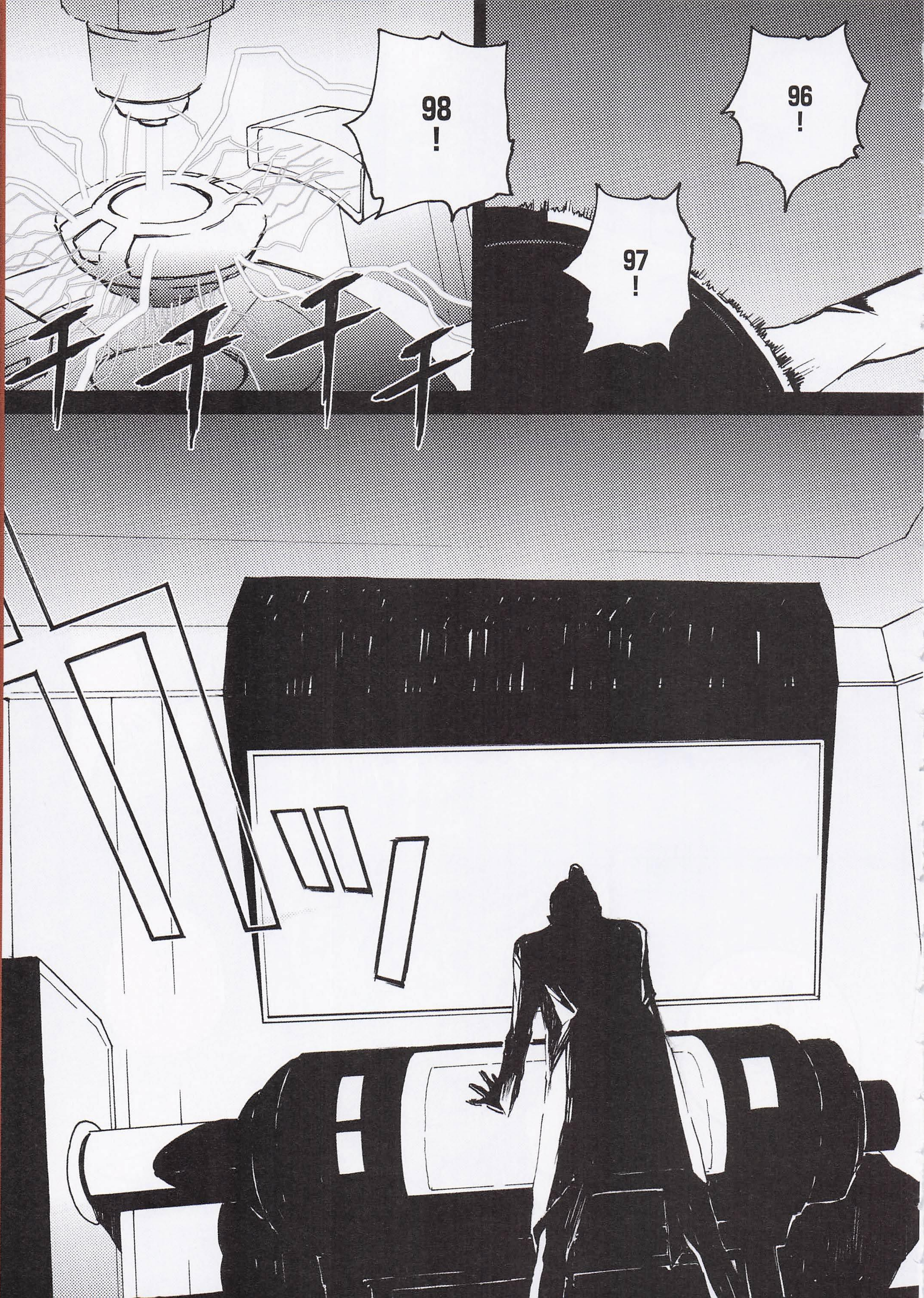

成功すれば AKと戦う危険も 雪賊同士の争いも なくなるんです！
いちいち もっともな ご意見だな だが…
膨大な費用と 労力を 誰が出したと 思ってる？
貴重な 研究成果を 化け物や雪賊達に 渡せるものか！
うっ…
自分の研究が 失敗続きで 私の努力を 横取りとは…
偉くなった ものね！
黙れ！
今まで私が どれだけおまえを 支えてきたか!? どれだけ…
フッ… もういい
ギュ…
ギシッ
決定事項に ついて いつまでも 口論する気は ない

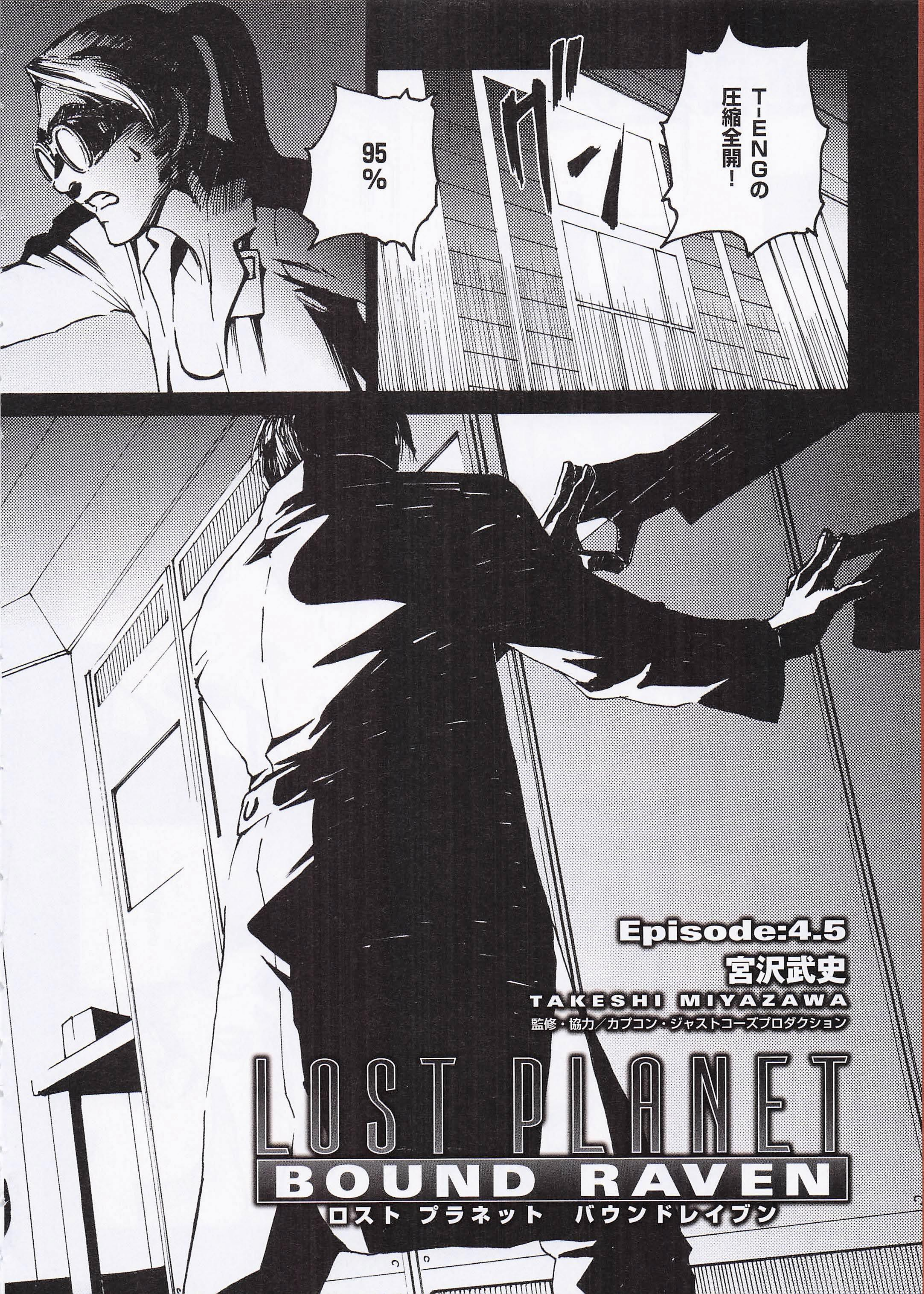


私の研究がNEVEC特殊事業に回される!?
そうだ
バン
なんですって!?
何か不満でも?君の研究成果によってNEVECは無敵化するんだ
これ以上の喜びはなかろう
ガロ少佐!私の研究は殺し合いを助長するためのモノではありません!
この力が全世界に広まればこの星の生活がどれだけ豊かになるか!


TIENGを増幅できる装置
10年もかかっちゃったわ…フフフ…
そういえばあなたとちょうど同い年よ
あの人…あなたのお父さんと出会わなかったら作れなかったかもね
世界を変えるモノ
私たち一家で産んだサーマルドライブ
ボオオオオオ
ん…
ママ泣いてる…
うん…


ニーナ…
やったわよ…
ママやっと成功したわよ…


96!
97!
98!
チチチチ



T-ENGの
圧縮全開!
95%
Episode:4.5
宮沢武史
TAKESHI MIYAZAWA
監修・協力／カプコン・ジャストコーズプロダクション
LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン

LOST PLANET BOUND RAVEN Episode:4.5



「ロスト プラネット バウンドレイブン」の情報ならココを読め!

LOST PLANET BOUND RAVEN

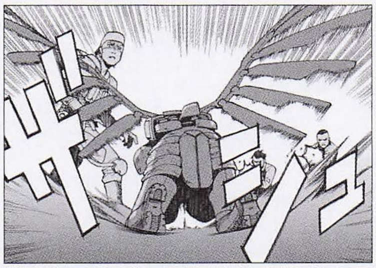
ロスト プラネット バウンドレイブン

TEAM FALCON REPORT

ファルコン隊隊長・ボルトの死、主人公・ニーナの旅立ち、そしてNEVEC（ネベック）の新たな脅威と、大きく物語が動き出してきた「バウンドレイブン」。今回は次回から始まる第2部に向けて、第1部のポイントを解説していこう。



第1部のポイント 1 ニーナ「成長と苦悩の軌跡」



▶ニーナの感情が高ぶり、生命の危機に陥ると特殊機能が発動してしまう。

スーツに宿った忌わしき性能

無益な殺生はしたくないという気持ちの反面、スーツに備わった“無意識にAKを呼び寄せてしまう機能”は、多くの人々の命を奪った。自分の命を救うスーツが、同時に人の命を奪っていく。逃れられない忌まわしい運命に、ニーナは自分を責め存在意義を失いそうになるのだった。

望んで兵士になったわけではないニーナだが、この惑星で“戦うこと”は生活の糧を得るための手段であり、自己存在の確立のため必要なことだった。しかし、彼女は戦いのなかで無闇に人を殺めたいわけではない。無骨で未完成な生命維持装置（スーツ）なしでは生きられない身体にされた理由を知るまで、彼女の苦悩と戦いは続くのか？



▶AKにニーナの意思が通じ、基地から退散させることに成功する。



▲スーツによる不必要な殺生。その罪深い行いにより多くの死を目の当たりにしてきたニーナは、AKの命も救いたいと思うように。

悩みのなかから見出した希望



▲助けたい気持ちがまったく逆の結果を生む。このジレンマに悩まされるニーナ。

自分のスーツのせいで大勢の命が奪われていく。この現実に何度も打ちのめされたニーナ。しかし、クロエの何気ないひとことや、捕獲施設で経験した“AKの意思”の受信、自分を助けてくれた隊長の死をきっかけに、彼女はひとまわり成長した兵士になっていく。

第1部のポイント 2 レオ「エリート戦士のプライド」

特殊スーツの力に囚われた男

驚異的な攻撃力と機動力を発揮する新型スーツの力で、武器を使わずにファルコン隊の隊員を次々に倒していったレオ。しかし、無敵に思えた彼にも誤算があった。じつはスーツはまだ不完全な試作品で、長時間使用し続けると、身体に過剰な負担を与えることになってしまうのだった。そして彼はボルトの決死の攻撃により敗北する。



◀ボルトの攻撃により完全に活動を停止したレオ。ボルトを死に追いやった彼をニーナはなぜ助けたのだろうか？　そして、完膚なきまでにプライドを打ち砕かれたレオは何を思うのか。

NEVECの施設を襲撃したファルコン隊の前に現れたレオ。彼は大勢のファルコン隊に対して、たった1人で戦いを挑んできた。一見無謀とも思える行動だが、それはガロが開発した新型スーツに対する絶対的な信頼の表れであった。最新の研究によって開発された数少ない兵器を自分が扱える優越感。大尉にまで成り上がった自分が戦果を挙げ、さらに上を目指せる好機。彼の暴走はそんな思いの結果かもしれない。

そして次号から始まる第2部では…



ニーナの旅の行く末は!?

◀ボルト隊長が死の間際に残した言葉を胸に、ニーナはファルコン隊を離れることを決意する。

▶ガロ大佐の計画が生んだこの兵士達は？　新たな脅威が忍び寄る。



立ちはだかる新たな敵…

ボルトの死を機に、ニーナの心境には大きな変化が訪れていた。彼女はボルトの願い、そして自らの成長のためにファルコン隊を飛び出す。一方、彼女によって命を助けられたレオは、ファルコン隊に拘束されてしまうのだった。

NEXT EPISODE LOST PLANET BOUND RAVEN

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の漫画はP.222より逆開きで始まります。

傭兵部隊 ファルコン隊

本作の物語の舞台は惑星EDN-3rd。ここで傭兵稼業を営んでいる集団がファルコン隊だ。彼らはNEVECと敵対しており、年々その規模と勢力を拡大してきている。

本作の主人公 ニーナ

生命維持装置付きのスーツを身にまとい、これなしには生きられない身体になってしまった本作の主人公。幼い頃、ボルトに命を助けられた。



ボルト隊長

NEVECの戦士・レオとの戦いで命を落としてしまう。死の間際、ニーナにファルコン隊を離れ、世界を見るようにうながす。



ケンゾウ

傭兵になる前は、研究者だった男性。幼いニーナを抱えての逃亡中にAKに襲われるが、ボルトに助けられファルコン隊に入隊する。



ハル

ニーナと仲がよい男性兵士。普段はひょうひょうとした性格だが、有事の際には冷酷なスナイパーとしての一面を見せる。



クロエ

狙撃が得意な女性兵士。落ち込むニーナを叱咤激励する場面もあり、隊の母親的存在。レオと過去に接点があったようだが、詳細は不明。



ルカス

正論が大好きな男性兵士。余計な発言からほかの隊員に諌められることが多い。しかし、その情報処理能力の高さは一目置かれている。



ルイーズ

戦闘のほかVS（バイタルスーツ）の整備もこなせる女性兵士。斜に構えた性格だが、隊長の危機に際し激しく怒りを表すような熱い一面も。



ヘクター

巨漢、スキンヘッド、ヒゲ面と強面要素がそろっている男性兵士。だが、実際は相手の気持ちを思いやれる優しい性格の持ち主。



シド

寡黙な男性兵士。言葉数が少ないものの、相手の気持ちを汲み取る能力に長けている。戦いにおいては斥候や暗殺を担当。

謎の組織 NEVEC

半世紀以上にわたって惑星EDN-3rdを開拓してきた組織。開拓当初、NEVECは母星から政治犯などを連れてきて開拓作業にあたらせていたが、その圧制を逃れた者が雪賊と呼ばれる複数のコミュニティを形成。以降NEVECと雪賊の間では争いが絶えない。



敵の黒幕・ガロ大佐

特殊なスーツをレオへ提供したり、新たな能力を持つ兵士の開発を進めたりと、暗躍を続けるNEVECの黒幕。



高速の戦士・レオ

ガロ大佐に与えられた特殊なスーツの性能を生かして、ファルコン隊を苦しめたNEVECの大尉。



電撃ゲームス Vol.12

デンゲキニンテンドーDS 10月号増刊
2010年8月20日発行・発売
第10巻 第19号 通巻170号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7530(編集) TEL 03-6866-7500(広告)
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／明昌堂／WAN／エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks(小林博明)

表紙タイトル
タクティクスオウガ 運命の輪

STAFF

- **電撃ゲームメディア総編集長** 江口聡
- **編集長** 千木良章
- **副編集長** 野村一真／本多昇
- **デスク** 宮下雅史
- **編集** 飯塚岳史／多田羅洋平／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／平岡祐輔／古川朋久／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮(うどん企画)／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
- **ライター** 青柳将大／安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／市井剛裕／伊藤裕章／今江和輝／入江康／宇佐美理沙／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／大谷修斗／大山祐平／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤治男／佐藤光伸／澤田五郎／柴道拓人／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／田中弘二／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中里充輝／中鉢貴之／中村信之介／中村康明／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／本間裕文／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山口剛史／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺一史／渡辺隆行／倉西誠一
- **編集補助** 保坂真優美／森田留衣
- **デザイン** 虻川貴子／杏珠(studio H.M)／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦(MUTE)／WAN／エイティ／エストール／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高島ヒロキ／高野冊／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／リーフ
- **カメラマン** 小木野洋也／河本純一／高野裕靖／田北宏次／塚原孝顕／外崎久雄／中蔦仁己／林久平／藤田晃史／松田和弘／尹哲郎

お便りの宛先

〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 ○○○○係
※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！ 最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！ 電撃ゲームスで掲載したインタビューなどもアップされるので、読み逃した人はチェックしてみよう。また、本誌Webアンケート(P.113参照)の回答も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃の攻略本

電撃の攻略本の最新刊の情報は、公式サイトでもチェック！ 各書籍の主な掲載内容やおすすめポイントのほか、ページを「ちょっと見する」ことも可能!!

http://kouryaku.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書(編集、ライターのどちらを希望するか明記)、②ゲーム紹介文(800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可)、③自己紹介文(ゲームへの思い入れや得意なゲームなど)を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部　スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上(学生不可。経験不問。未経験者歓迎)
・編集部(東京・新宿)まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡がない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画 編集部が語る 頭文字 し のゲームの思い出

■シェリフ（AC・1979年・任天堂）
小学生の頃、近所のスーパーで50円でよくプレイした記憶が。8方向のチャンネル型のスイッチで銃の方向を決め、押し込むと弾を発射。斬新だけど微調整が難しかった！（じゅし）

■シティコネクション（FC・1985年・ジャレコ）
借りてプレイしていただけなのに、あのナイスなBGMはいまだに頭から離れません。いったい何匹の猫が「猫踏んじゃった」の音楽とともに空の彼方へ飛んでいったか……。（トミー）

■死のワナの地下迷宮（ゲームブック・1985年・社会思想社）
自分が治める街の地下に、罠だらけの地下迷宮を作り、そこに人を送り込む。なんて邪悪でステキな趣味の領主なんだろうとシビれました。性格がゆがんだ子供だったので。（TTR）

■ジーザス 恐怖のバイオモンスター（FC・1989年・キングレコード）
PCからの移植作品。FCでここまでキレイな絵が描けるのかと、当時えらく感動した。終盤の曲入力で詰まり、適当に「かえるのうた」を入力してみたら、なんかクリアできた。（雅）

■シムアース（SFC・1991年・イマジニア）
どうしても砂漠化が止められず、いろいろやった挙句に核汚染が始まり、天変地異やらなんやらで星がめちゃくちゃになった。なので絶対に管理職には向いていないでござる。（先輩）

■真・女神転生（SFC・1992年・アトラス）
東京が舞台の名作RPG。当時、新築ホヤホヤだった東京都庁もゲーム中に登場。変な形の建物だなぁと思ったものだが、まさか大人になってその近くで働くことになるとは。（まっつ）

■GGアレスタII（GG・1993年・セガ）
もちろん『II』を選ぶわけですよ、やさしいから。プレイするなら『II』ですよ、当然。前作は弾、見えなくなりますからね……といっても、どっちもプレイできるのか？（倉西）

■シムシティ2000（Mac OS・1993年・イマジニア）
家庭用ゲーム機にも移植されていますが、自分が遊んだのはMac OS版。友達の家で初めてMacに触り、そこでこのゲームに遭遇。今思えば、初めてハマったPCゲームかも。（Bros）

■シャドウラン（SFC・1994年・データイースト）
サイバーパンクな世界観と、ヒントの少ない洋ゲーテイストが妙にハマり、いまだに心のゲームとなっている1本。今も暗い路地裏を走ると、本作の音楽が頭の中に流れますw（宮下）

■真・女神転生II（SFC・1994年・アトラス）
小学生のときに初体験。パートナーのヒロコが大好きだったのですが、まさかあんな展開になるとは！ クリアして以降、僕の恋愛観は歪みました。今も歪みっぱなし。（アラケン）

■シャイニング・フォース外伝 FINAL CONFLICT（GG・1995年・セガ）
あのミシャエラが生きていた!? 主人公はカインの息子で、マックスも再登場だと！ と、ファンにとって熱すぎる展開がツボ。ちなみに、ケータイに移植されています。（そみん）

■私立ジャスティス学園（AC・1997年・カプコン）
格ゲーなのにストーリーやエンディングが分岐したのが新鮮だったかな。対戦はほとんどやらず、1人用でいろんなキャラの「ツープラトン攻撃」を試してた記憶があるな～。（谷口）

■シャイニング・フォースIII3部作（SS・1997～1998年・セガ）
「○部作」と銘打った作品の個人的な最高峰はコレ。特にシナリオ3での、3部隊60人が終結したときの盛り上がりは異常。読み込みの早さは今のゲームと比較しても驚異！（おしょう）

■シャイニング・フォースIII3部作（SS・1997年～1998年・セガ）
『シナリオ1』クリア後に『シナリオ2』を探したが、どの店も売り切れ。『シナリオ3』は購入したが、飛ばすわけにもいかず、プレイはストップ。そして13年の時が流れた。（平岡）

■ジルオール（PS・1999年・コーエー）
ストーリー性と自由度の高さが絶妙のバランスを保っている傑作RPG。キャラ別のエンディングを見たくて、何周もしたなぁ……。PS2、PSPのリメイク版もオススメ!!（KK@）

■首都高バトル0（PS2・2001年・元気）
このシリーズで首都高のルートを覚えました。数あるシリーズのなかで、ストーリーが三部仕立てになっている本作が一番好きです。JZA80スープラでがんばりましたよ。（megane）

■実況パワフルプロ野球11（PS2・2004年・KONAMI）
サクセスモードの攻略本を作った。『パワプロ』の各種都市伝説を解き明かそうと、140万試合以上のデータ検証を行った。そこまでやる攻略本、最近あまり見かけないのが残念。（野村）

■シャイニング・フォース ネオ（PS2・2005年・セガ）
絶望的に大量出現する敵との戦いは、アドレナリンが出まくり！ アイテム集めもハマったなあ。もちろん、続編の『イクサ』も大好きです。早く新作が出てほしい～。（編集O）

次号は本誌もブ厚く戻って東京ゲームショウ情報満載！

『ラブプラス+』の特製クリーナークロス3枚セットはいかがでしたか？ 次号、東京ゲームショウ直後のVol.13では、会場で発表された新タイトルや新着情報を続々掲載予定。いつものボリュームに戻ってお届けいたします！

電撃ゲームス Vol.13

9月24日(金) 発売予定!!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。



学校選びで後悔しないために!!
冒険者養成 学校案内

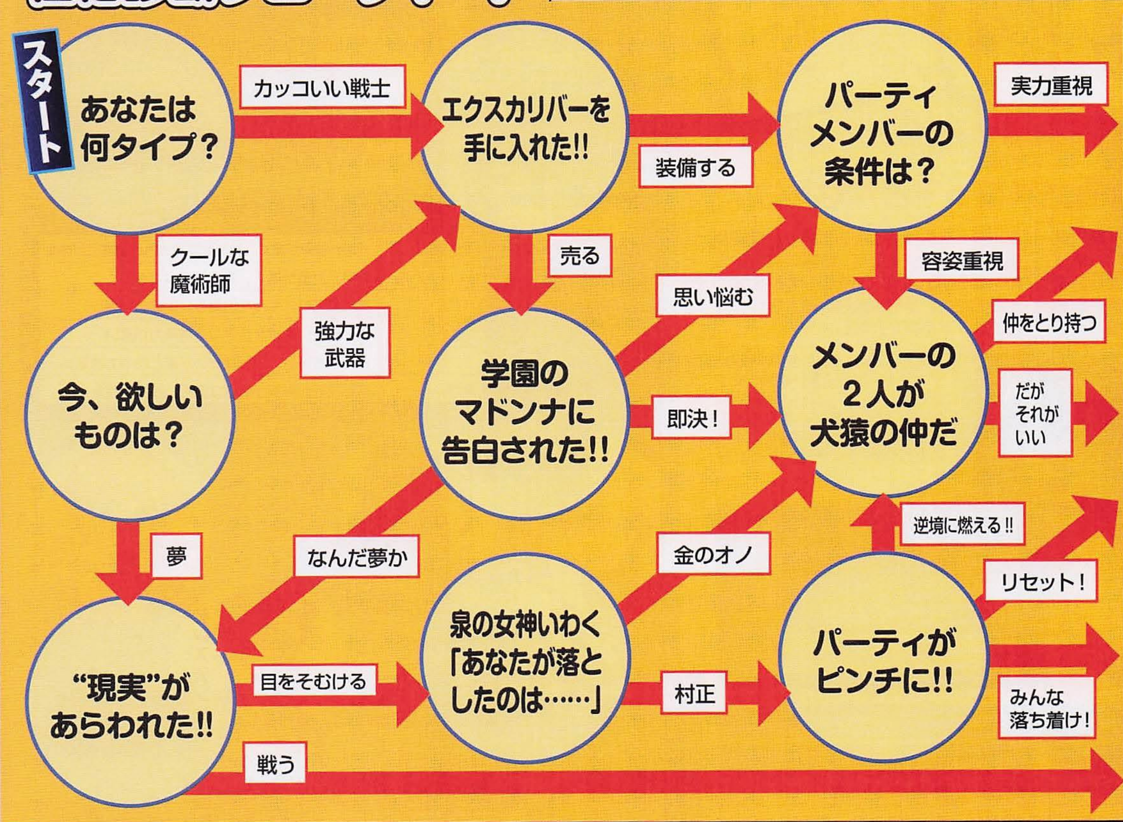
3つの学校、どこを選ぶ!? 冒険の拠点を決める性格診断!!



▲▶冒険者養成学校は全部で3校あり、プレイヤーは開始時に自由に選ぶことができる。それぞれで学科（職業のようなもの）の一部が異なるなど、学校ごとに特徴がある。

生徒である主人公は、入学する学校を選択できる。それにより登場NPCや物語も変わるので、学校選びは重要だ。今回は、その学校選びのための診断チャートとともに、各学校の特徴を紹介。今のうちから、入学先を決めておこう！

迷える未来の冒険者のための 性格診断フローチャート



マジメなあなたは……
ドラッケン学園

マジメで慎重派のあなたは正統派のドラッケン学園がピッタリ!! 長い伝統と歴史を持ったこの学園なら、まっすぐに育つことができるハズ！ もちろん基本学科だけでなく、人形遣いやトリックスターなど、個性的な学科も用意されている。

夢見がちなあなたは……
プリシアナ学院

個性的なメンバーを好むあなたには、最新技術が揃った新鋭学校、プリシアナ学院がオススメ!! 一癖も二癖もある、個性的な仲間達と出会うことができるはず。ちなみに、「弟／妹」をはじめ、風変わりな学科がいろいろと存在するとか!?

現実派のあなたは……
タカチホ義塾

ひたすら己の実力を磨いていきたい玄人志向のあなたには、厳格で全体的に和風の雰囲気がただようタカチホ義塾がいいかも？ 基本学科以外にも、予報士なる不思議な学科もあり、意外に個性的。和装をイメージした凛とした制服も魅力です！

剣と魔法と学園モノ。3®

本格派ダンジョンの攻略と、恋と友情に満ちた学園生活。2つの楽しさをあわせ持つ人気シリーズ最新作『剣と魔法と学園モノ。3（以下、ととモノ3）』。今回は、冒険の舞台となる3つの冒険者養成学校を紹介していこう!!

剣と魔法と学園モノ。3

2010年9月16日発売予定	¥5,229（税込）		
PSP	ジャンル	RPG（本格3Dダンジョン学園RPG）	冒険
	メーカー	アクワイア	恋愛
	備考	プレイ人数:1人用	
2010年9月16日発売予定	¥7,329（税込）		
PS3	ジャンル	RPG（本格3Dダンジョン学園RPG）	冒険
	メーカー	アクワイア	恋愛
	備考	プレイ人数:1人用	

各養成学校の詳細は次ページに!!

剣と魔法と学園モノ。3® 『とともノ。3』の舞台は

楽しい学園生活がキミを待つ！

3つの学校は、それぞれに校風があり、制服、学科、登場キャラクターなどが違う。特に学科は、プレイヤーが習得できる魔法やスキルに影響するので、しっかり吟味したいところ。もちろん、制服の好みや登場キャラクター目当てで決めるのもいいだろう。



▲学校ごとの特化学科も、選択するうえで重要だ。



※イラストはイメージです。

CHECK 冒険者養成学校ってどんなトコ？

舞台となる冒険者養成学校は、アイテムの売買やパーティ編成など、冒険に必要なさまざまな施設が揃った、いわば拠点となる場所。数多くのイベントが発生するほか、掲示板でクエストを受けることも可能だ。冒険者養成学校で学べる学科（職業のようなもの）は30以上あり、特定の学校専用のものも存在。全学校共通の基本学科については、下の表を参照しよう。



◀本作は、学校での冒険の準備と、ダンジョンでの探索や戦闘を繰り返していく、ダンジョン探索型のRPG。恋や友情など学園モノならではのイベントが満載だ。冒険の流れや戦い方を解説してくれるチュートリアルも充実！



▶多くの危険が待つ、多彩で美しいダンジョンが登場し、本格的な探索を楽しめる。モンスターとの戦闘は、オーソドックスなコマンド入力タイプ。仲間達との相性を高めていけば、派手な協力技を使うことも可能だ！

共通の基本学科

学科	解説	学科	解説
普通科	全属性魔法を少しずつ習得できる	闇術師	闇属性魔法を習得し、知恵が高い
戦士	力とHPが高いが魔法攻撃に弱い	ガンナー	盗賊技能を習得し、素早さなどが高い
格闘家	攻撃回数が多いが魔法を習得しない	精霊使い	精霊魔法を習得し、知恵などが高い
ナイト	HPと防御力が高く、補助魔法を習得	狂戦士	近接攻撃に有効なスキルを多数習得
盗賊	盗賊技能があるが魔法は使えない	錬金術師	錬金と全属性魔法を習得するが攻撃力は低い
狩人	状態変化を習得し、素早さが高い	風水師	風水魔法を習得し、知恵などが高い
炎術師	火属性魔法を習得し、知恵が高い	賢者	全属性魔法を習得し、知恵などが高い
水術師	水属性魔法を習得し、知恵が高い	ビースト	魔法は使えないがスキルを多数習得
風術師	風属性魔法を習得し、知恵が高い	竜騎士	光属性の魔法を習得し、力などが高い
土術師	土属性魔法を習得し、知恵が高い	死霊使い	死霊魔法を習得し、知恵などが高い
光術師	光属性魔法を習得し、知恵が高い	堕天使	多くの攻撃魔法を習得し、力などが高い

冒険者養成学校案内……1

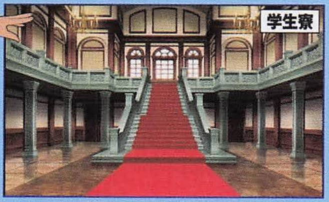
ドラッケン学園



長い伝統を誇る正統派の養成学校！

長い歴史を持ち、多くの冒険者を生み出してきた古風な冒険者養成学校。この大陸で最も古い学園であることを誇りとしている。彫像に魂を宿して学園を見守るゲシュタルト校長など、教師陣も個性抜群だ。


▲男子制服
▲女子制服



▲歴史の重みを感じさせる厳かな雰囲気の学生寮。冒険の記録などを参照できる図書館もある。

特化学科

この学園には6種類の特化学科が存在。補助系魔法の使い手である人形遣いや、道具を使いこなすパティシエなど、やや上級者向け(？)のものが揃っている。

学科	解説
人形遣い	知恵や精神が高く、状態異常魔法と補助魔法が得意
トリックスター	素早さや運が高く、奇術を習得できる
パティシエ	道具関連のスキルを習得し、生命力が高い
牧師／シスター	光・闇属性魔法を習得し、精神力が高い
ドクター	医術を習得し、知恵が高いが運と命中力は低い
海賊	盗賊技能があるが知恵は低く、魔法を使えない



ゲシュタルト校長
◀胸像に魂を宿らせ、数千年前から学校を見守る校長先生。普段は職員室にいるが、空を飛ぶこともできる。

シュピール先生
▲フェアリー族の女性教師。通称こども先生。フェアリーのなかでも特に幼い感じの外見だが、学力と運動能力は抜群。

カーチャ先生
▲お色気たっぷりの保健室の先生。モンスターの「モノノケ」に興味を持っているらしい。

ドレスデン先生
▶鬼教官といったイメージがピッタリの、戦士系の先生。かつて冒険者だったが引退し、教師をしている。

ジークムント
◀バハムーンの男子生徒。勇者を目指す暑苦しい熱血少年で、勇者学科が設立されることを熱望している。

ベルタ
◀無口なヒューマンの女子生徒。戦士のジークムントの仲間でありながら、モンスターの大部分を1人で倒してしまうほどの実力者。

フォルクス
▶ノームの男子生徒。ジークムントの仲間であり、彼の幼馴染。暴走しがちなジークムントを支えている、苦労人の魔法使いだ。

キルシュトルテ
▶ディアボロスの女子生徒。わがままで高慢な図書委員で、普段は大量の仲間を引き連れて冒険している。

3つの学校!! キミはドコを選ぶ!?

冒険者養成学校案内 2



プリシアナ学院

最先端の技術で冒険者を育成する！

大陸のなかでも一番新しい学校。最先端をいく教育方針と最新設備が自慢。特化学科は、奇抜なものが多いのが特徴。

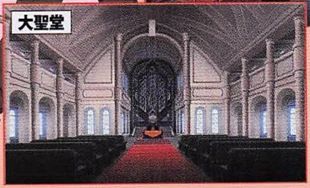


▶男子制服

▲女子制服



学生寮



大聖堂

▲◀まるで高級ホテルのように豪華な学生寮をはじめ、プリシアナ学院の施設は、どれも学校とは思えないほどゴージャス！　贅沢な学園生活がしたいなら、ココで決まり!?

特化学科　弟／妹という謎の学科が気になるところ。さらに、今回紹介した以外にも、かなり奇妙な特化学科も存在しているとか!?

学科	解説
弟／妹	補助・妨害魔法を習得し、知恵などが高い
ジャーナリスト	敵の情報収集ができ、生命力が高い



リリィ先生

▲生徒指導を兼任するディアボロスの女性教師。外見の冷たい雰囲気から生徒からは敬遠されがちだが、かなりの善人らしい。



セントウレア校長

◀セレスティアの男性。3校のなかで最も若い校長と思われているが、外見とは裏腹にかなりの高齢。



リコリス先生

▲クラッズの女性教師で、通称ちびっこ先生。小さいけど、ちゃんとした大人。大陸全土の珍しい人形を収集するのが趣味。



グラジオラス先生

▶新設の英雄学科の教師。英雄としての戦闘技術はもちろん、立ち振る舞いや言葉遣いまで教えている。



セルシア

◀生徒会長のセレスティア男子。実はセントウレア校長の歳の離れた弟で、兄を尊敬している。生真面目な性格で完璧主義者。



フリージア

▶エルフの魔法使いの図書委員。セルシアのお付きをしており、幼馴染でもある。幼い頃からずっとセルシアを支えている忠義者。



レオノチス

▶自分こそが次世代の英雄になると自信満々の少年。勢いはあるが、実力に関しては、まだまだのようだ。

冒険者養成学校案内 3



タカチホ義塾

独自の和の雰囲気を醸し出す粋な学校

独自の文化や学術体系が確立している学校。近年は、大陸古来の技術や理論との融合が進められているという。



▲男子制服

▲女子制服



学生寮



校庭

▲◀学校の外観や施設は、ほかの2校とは明らかに趣が異なっている。やや厳格そうなイメージだ。教師や在校生達も、どこか和風をイメージしたキャラクターが多い。

特化学科　特化学科は、魔法系の予報士。ほかにもいくつかあるようだ。忍者や侍など、和風系の学科の登場に期待したい！

学科	解説
予報士	4大属性魔法を習得し、精神力が高い



ウヅメ先生

▲クラッズの女性教師。医術の心得もあるので、校医も兼任している。童顔で小柄だが、豊満なボディサイズの持ち主である。



サルタ校長

◀なぜか用務員を兼務している校長。筋肉質の体躯が特徴で、見かけによらず、高い知的能力を持っている。



ミナカタ先生

▲格闘と戦士の教官を務めるバハムーンの男性教師。特にスモウレスリングが得意で、生涯で無敗を誇っているという。



イワナガ先生

▶魔法全般を教えるヒューマンの女性教師。とても優しい性格で、補助系や回復系の魔法技術に秀でる。



カータロ

◀怪力と高い敏捷性が特徴の男子生徒。何かというと「スモウで勝負だ」といった体育会系の発言をし、周囲をしらけさせている。



ロクロ

▶派手好きで目立ちたがりの女子生徒。美少年が大好きで、アイドルを志望している。



トウフッコ

▶おとなしい性格のフェアリーの男子生徒。常に豆腐を携帯しており、豆腐を使った錬金術を研究している。

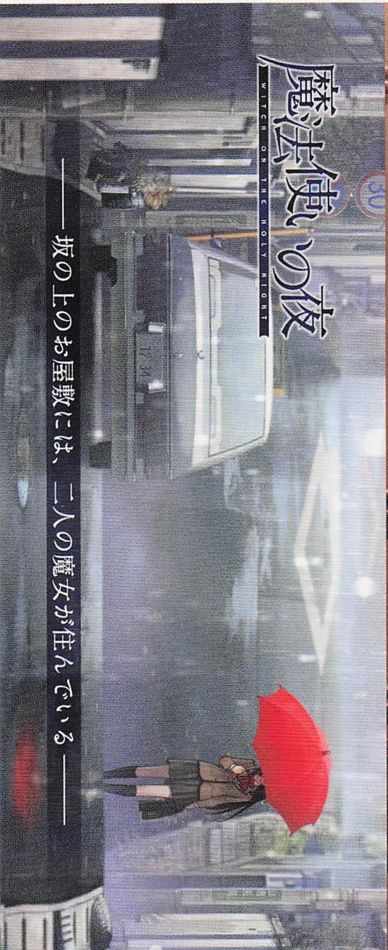


電撃ゲームス Vol.12
デンゲキニンテンドーDS 10月号増刊
発行人：渡部雅人 編集人：江口 聡 2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年8月20日発行・発売 第10巻 第19号 通巻170号
発行：アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿 4-34-7 TEL.03-6866-7530（編集）
発売：角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3 TEL.03-3238-8528（営業）
ASCII MEDIA WORKS
特別価格690円
本体657円

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-10
Ⓛ-2010/10/19
4910165361006
00657

電撃ゲームス Vol.12 付録『魔法使いの夜』特製ブックマーク【表面】

▼ミシン目にそって切り離し、裏面に示している本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。









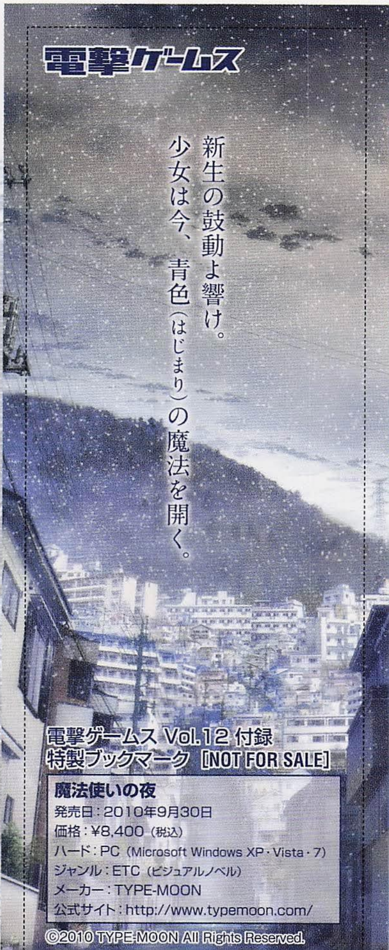
電撃ゲームス Vol.12 付録『魔法使いの夜』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。









おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

郵便はがき

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.12「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

住所 〒 都道府県

フリガナ 氏名	年齢 歳	電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

● 黒の筆記用具で**はっきり**書いてください。

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 ,

7 , , 8 9 10

11 , , その他

12 13 14 , ,

15
①ニンテンドーDS(DSi含む) ②Wii ③PS3 ④PS2 ⑤PSP ⑥PSP go ⑦Xbox 360
⑧iPod touch もしくは iPhone ⑨パソコン ⑩携帯電話 ⑪その他

16 17 その他 18

19 20

21 機種名

電撃ゲームス

希望商品番号
(P.115を参照)

Vol. 12
読者アンケート

良い例
2 4 7 6
● ② ③ ④

悪い例
24 3 5
① ② ③ ④

22 機種名

23 その他 24 その他

25 , , 26

27 機種名

28 29 , , その他